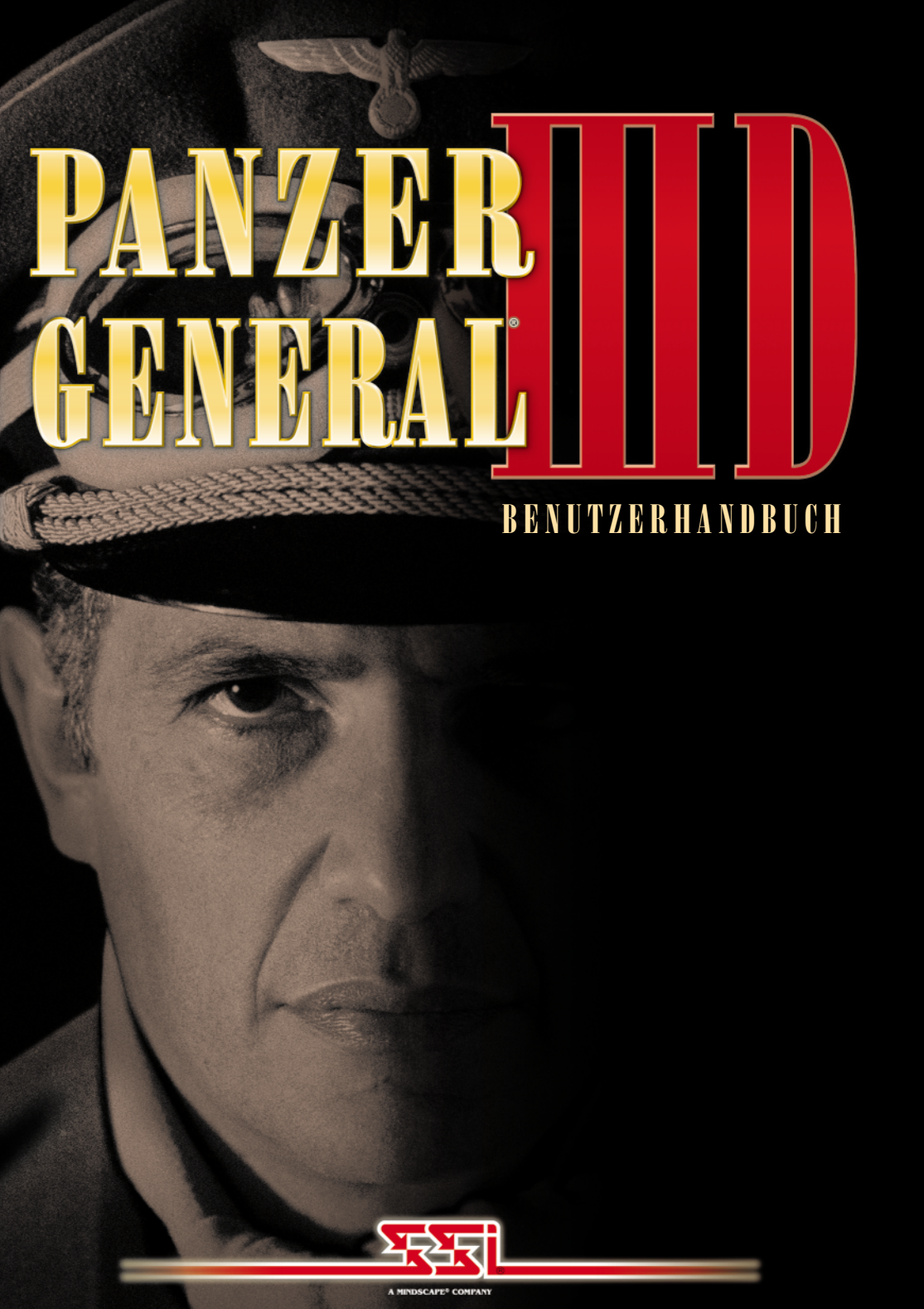
PANZER GENERAL® III D

BENUTZERHANDBUCH



SSI

A MINDSCAPE® COMPANY

INHALT

EINFÜHRUNG 1
Spielbeginn 2
Was erhalten Sie mit dem Spiel? 2
Kopierschutz 2
Verwendung der Maus 2
Was ist neu bei PANZER GENERAL IIID? 2

LERNPROGRAMM 3
Beginn des Lernprogrammes 3
Spiel des Lernprogrammes 5

HAUPTBILDSCHIRME, MENÜS UND SCHALTFLACHEN 14
Der Startbildschirm 14
Der Bildschirm „Szenarienauswahl“ 16
Der Bildschirm „Kampagnenauswahl“ . . . 18
Animationen 19
Der Hauptbildschirm 19
Popup-Felder 23
Sekundärbildschirme 29

SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER 36
Der Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“ 36
Ein Spiel für mehrere Spieler aufbauen . . 36
An einem Spiel für mehrere Spieler teilnehmen 37
Optionen für Spiele mit mehreren Spielern 38

ÜBER E-MAIL SPIELEN 39
Beginn eines E-Mail Spiels 39
Zug laden 39

AUFBAU DES SPIELS 40
Schlacht beginnen 40
Kampf 41
Kern- und Hilfseinheiten 41
Verschanzung 42
Erfahrung 43
Spielzüge 44
Initiative 44
Befehlshaber 45
Bewegung 46
Mehrfachangriffe 49
Prestigepunkte 49
Angriff aus der Distanz 49
Ersatz schicken 49
Zähe Verteidigung 50
Sichten von Einheiten 50
Stärke 51
Nachschubregeln 52
Artillerieunterstützung 53
Sperrfeuerdruck 54
Gelände 54
Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe) 55
Siegesbedingungen 56
Wetter 56
Kontrollgebiet 56

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN KAMPAGNEN 57
Guderians Strategie 57
Vorstoss nach Berlin 68
Feldzug in Europa 72
Die Verteidigung der Heimat 75

DER SZENARIO-EDITOR 78
Der Bildschirm „Einstellungen für die Szenarien“ 78
Der Bildschirm „Szenario-Editor“ 80

STATISTISCHE ANGABEN ZU DEN EINHEITEN 83

BESCHREIBUNG DER EINHEITENKLASSEN 87
Verteidigung (Bodenangriffe) 88
Luftklassen 94
Marine Klassen 96

BESONDERHEITEN DER EINHEITENKLASSEN UND AUSRÜSTUNGSTYPEN 98

TABELLEN ZU EINHEITEN UND AUSRÜSTUNG 100

EINFÜHRUNG

Sind Sie in der Lage, eine Schlacht erfolgreich zu führen?

Wollen Sie als Offizier der Wehrmacht kämpfen oder Ihre Kameraden in der russischen Armee befehligen? Als General der amerikanischen oder britischen Armee können Sie die Küste von Salerno einnehmen oder in der Normandie landen. Egal welchen Weg Sie wählen, Sie werden all Ihr Können brauchen, um zu gewinnen. Der erfolgreiche General versteht sich auf strategisches Können und führt seine Pläne mit unbeirrbarem Einsatz durch. Generäle, die sich nicht für einen Weg entscheiden können, werden zwangsläufig scheitern. Sind Sie in der Lage, ein Kommando zu übernehmen und Ihre Gegner zu besiegen? Ist es nicht Zeit, gerade das herauszufinden?

Spielbeginn

Wenn Sie das Spiel schnell starten möchten, sehen Sie im Abschnitt „Lernprogramm“ nach, der auf Seite 3 dieses Handbuchs beginnt. Sie finden dort einen schrittweisen Schlachtplan, durch den Sie sich mit den Bildschirmen und Grundlagen der Szenarien in PANZER GENERAL IIID vertraut machen können. Mit Hilfe dieses Schlachtplans wird es Ihnen gelingen, den ersten Kampf von Guderians Strategie teilweise zu gewinnen. Wenn Sie es jedoch vorziehen, sich gleich mit dem ganzen Spiel vertraut zu machen, lesen Sie bitte die Abschnitte „Hauptbildschirme, Menüs und Schaltflächen“ ab Seite 14 dieses Handbuches und „Aufbau des Spiels“ ab Seite 40.

Was erhalten Sie mit dem Spiel?

Ihre Spielepackung sollte dieses Benutzerhandbuch, ein Datenblatt und eine PANZER GENERAL IIID CD enthalten. Dieses Benutzerhandbuch enthält ein Lernprogramm, sowie grundlegende Informationen zu den einzelnen Bildschirmen, Menüs, Szenarien, Einheitenklassen und der Ausrüstung. Um das Spiel auf Ihrem Computer spielen zu können, befolgen Sie bitte die Installationsanweisungen auf dem mitgelieferten Datenblatt.

Kopierschutz

Zum Spielen von PANZER GENERAL IIID muß sich die mitgelieferte CD im CD-ROM-Laufwerk befinden.

Verwendung der Maus

Wenn die Maus in PANZER GENERAL IIID über eine Einheit, eine Schaltfläche oder ein Hexfeld gezogen wird, erscheint in einem Informationsfeld direkt daneben oder im oberen oder unteren Drittel des Bildschirms eine entsprechende Beschreibung. Dadurch lassen sich die einzelnen Elemente während des Spiels leicht erkennen. In diesem Handbuch bedeutet die Bezeichnung „klicken“, „anklicken“ oder „mit der linken Maustaste klicken“, daß Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und dann die linke Maustaste drücken.

„Mit der rechten Maustaste klicken“ bedeutet, daß Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle auf dem Bildschirm bewegen und dann die rechte Maustaste drücken.

▶ Was ist neu bei PANZER GENERAL IIID?

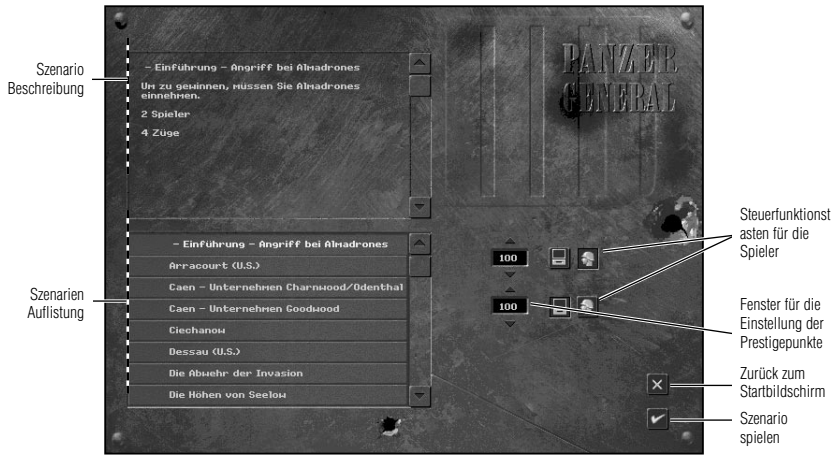
Für diejenigen unter Ihnen, die mit der vorherigen Version des Spiels bereits vertraut sind, wurden Änderungen und neue Abschnitte oder Kapitel durch ein Dreieck hervorgehoben, das mit der Spitze nach rechts zeigt. Dieses Symbol wurde nur dann verwendet, wenn Änderungen und Neuerungen in der jetzigen Version nicht sofort zu erkennen sind, anders als bei „Spiel für mehrere Spieler“ und „Szenarien generieren“

LERNPROGRAMM

Dieses Lernprogramm soll Ihnen grundlegende Informationen zu den einzelnen Bildschirmen, Menüs und Funktionen geben und Sie als Einführung durch eine kurze Schlacht führen. Weitere Informationen zu den Menüs und Optionen in PANZER GENERAL IIID finden Sie in Abschnitt „Hauptbildschirme, Menüs und Schaltflächen“ ab Seite 14 dieses Handbuches, Erläuterungen zu den verschiedenen Aspekten des Spiels finden Sie in Abschnitt „Aufbau des Spiels“ ab Seite 40, Einzelheiten zu den verschiedenen Strategien und weitere Hinweise zum Spiel finden Sie in der Datei **README.TXT**, in Verzeichnis **PANZER2**.

Beginn des Lernprogrammes

Zu Beginn des Lernprogrammes erscheint der Startbildschirm von PANZER GENERAL IIID. Klicken Sie dort auf die Schaltfläche „Szenario spielen“, ganz links in der Reihe zu sehen. Danach erscheint der Bildschirm „Szenarienauswahl“. Auf der linken Seite des Bildschirms sind zwei Fenster. Das obere Fenster ist leer, das untere enthält eine alphabetisch geordnete Liste der einzelnen Szenarien. Klicken Sie mehrmals auf die Schaltfläche mit dem Pfeil nach unten oder klicken Sie auf den Schieberegler und halten Sie die Maustaste gedrückt, solange Sie den Schieber nach unten schieben. Im oberen Viertel ist das Lernprogramm aufgelistet. Klicken Sie mit der Maus auf „Einführung“. Jetzt erscheint im oberen Fenster eine Beschreibung des Szenarios, zusammen mit der Anzahl der Spieler, für die das Spiel ausgelegt ist und die Anzahl der Züge, die dieses Szenario dauert.



Auf der rechten Seite des Bildschirms erscheinen jetzt neben den Steuerfunktionstasten für die Spieler die Flaggen, die die Achsenmächte und die spanischen republikanischen Truppen darstellen. Momentan sind für den menschlichen Spieler die Achsenmächte ausgewählt, was Sie an der heruntergedrückten goldfarbenen Schaltfläche erkennen können. Die spanisch republikanischen Truppen werden vom Computer kontrolliert, was Sie an dem heruntergedrückten und goldfarben unterlegten Computer-Symbol erkennen können. Wenn Sie möchten, können Sie die Einstellungen ändern, bitte denken Sie aber daran, die Standardwerte wieder einzustellen, bevor Sie mit dem Szenario beginnen.

Neben den Flaggen sind Fenster eingeblendet, in denen der Prestigeprozentsatz für jede Seite angegeben wird. Die Höhe der Prestigepunkte zeigt an, wie Ihre Vorgesetzen Sie als Befehlshaber beurteilen. Je höher Ihr Prestigewert ist, desto mehr Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung. In PANZER GENERAL IIID fungieren die Prestigewerte im Grunde als Mittel – quasi als Geldmittel – mit dem Sie zusätzliche Einheiten und Ausrüstung kaufen oder beschädigte Einheiten reparieren können. Pfeiltasten am oberen und unteren Rand eines jeden Fensters für die Einstellung der Prestigepunkte erlauben Ihnen, den Prozentsatz zu erhöhen oder zu reduzieren. Wenn Sie die Einstellungen Ihres Gegners auf 50% reduzieren, erhält die spanisch republikanische Armee nur die Hälfte des Ermessensspielraums, den sie normalerweise erhalten hätte. In diesem Szenario brauchen Sie keinen solchen Vorteil, deshalb belassen Sie die Prozentsätze bei der Standardeinstellung.

Nachdem Sie sich mit dem Bildschirm „Szenario spielen“ vertraut gemacht haben, vergewissern Sie sich, daß das Lernprogramm-Szenario ausgewählt ist und die Einstellungen für die Prestigewerte und die Steuerfunktionen für die Spieler auf ihren Anfangswert zurückgesetzt sind. Dann klicken Sie mit der Maus auf die Schaltfläche unten rechts im Bildschirm „Szenario spielen“, um das Lernprogramm zu starten. Sie können den Bildschirm „Szenario spielen“ beenden, indem Sie auf die Schaltfläche „Beenden“ klicken. Sie kehren zurück zum PANZER GENERAL IIID Eröffnungsbildschirm.

Spiel des Lernprogrammes

ZUG 1

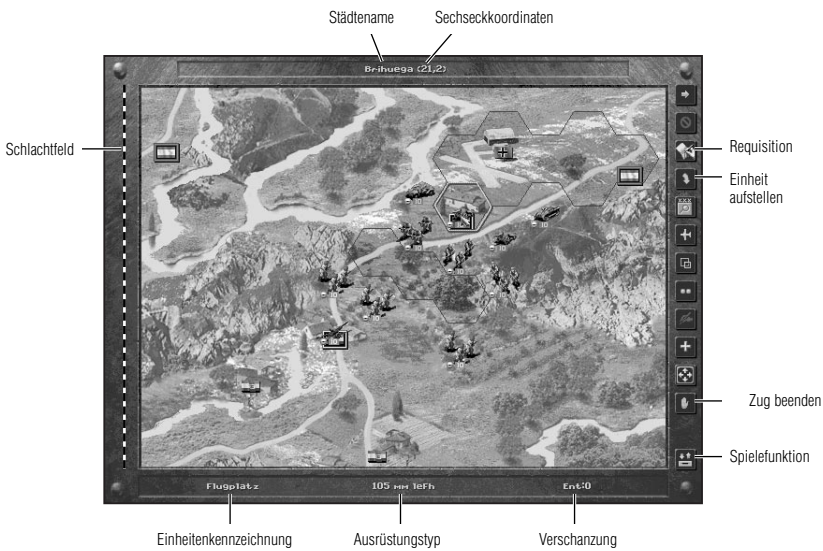
Bei Beginn eines jeden Szenarios erscheint der Hauptbildschirm, der in der unteren Hälfte ein Fenster enthält. Folgende Informationen werden dort angezeigt

◆ *Zug der Achsenmächte 1*

Freitag, 23. Dezember 1938
Wetter: klar
Überwältigender Sieg in 2 Zügen
Sieg in 3 Zügen
Taktischer Sieg in 4 Zügen

Um zu siegen, muß sich jedes Ziel in den Händen Ihrer Truppen befinden, was bedeutet, daß Sie Ihre Einheiten in jedes Hexfeld geführt haben müssen, das ein Siegesziel darstellt. In diesem Szenario ist Ihr Siegesziel die Stadt Almadrones im Hexfeld (18,5). Nehmen Sie die Stadt Almadrones ein. Bevor die Achsenmächte Zug 2 beendet haben, wird ein überwältigender Sieg der Ihre sein. Wenn es Ihnen gelingt, bis zum Ende des vierten Zuges die Stadt einzunehmen, können Sie immer noch einen taktischen Sieg davontragen. Bei einem überwältigenden Sieg erhalten Sie mehr Prestigepunkte als bei einem normalen oder einem taktischen Sieg. Dies ist besonders beim Spiel von Kampagnen sehr wichtig.

Um das Anzeigenfenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche am Bildschirmrand.



Der Hauptbildschirm wird vom Schlachtfeld dominiert, einer Landkarte des Gebietes, in dem der Kampf stattfindet. Am oberen und unteren Bildschirmrand sind Informationsfelder, die Sie während des Spieles mit Informationen versorgen. Auf der rechten Seite des Bildschirms befindet sich eine Leiste mit vertikal angeordneten Steuertasten, mit denen die verschiedenen Funktionen des Spiels gesteuert werden. Wenn Sie den Cursor über eine Schaltfläche ziehen, erscheint ein Beschreibungstext zur Funktion dieser Schaltfläche auf dem Bildschirm. Weitere Informationen zu der Leiste mit den Steuertasten finden Sie in Abschnitt „Steuertasten“ ab Seite 21.

Zur Zeit befindet sich das Schlachtfeld bei Ihrer ausgewählten Einheit, einer Infanterietruppe in Hexfeld (20,3). Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm bewegen, erscheint für die verschiedenen Geländetypen der Karte ein Beschreibungstext am oberen Bildschirmrand. Außerdem werden dort auch die entsprechenden Koordinaten der Hexfelder angezeigt. Wenn Sie den Cursor über eine Einheit bewegen, wird im unteren linken Bereich des Bildschirms der Name der Einheit angezeigt, der Ausrüstungstyp erscheint im mittleren Bereich der Statusleiste und auf der unteren rechten Seite wird die Verschanzungsstufe eingeblendet. Bewegen Sie den Cursor zu Ihrer Einheit, dem 4. motorisierten Infanterieregiment der 6. Panzerdivision, bezeichnet als **4/6**. Als Ausrüstungstyp der Einheit wird Wehrmacht angegeben und die Verschanzungsstufe ist null.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf diese Einheit. Auf dem Bildschirm erscheint dann das Fenster mit den statistischen Angaben. Dort wird Ihnen ein kurzer Überblick über die statistischen Merkmale einer Einheit gegeben, wie z.B. Angriffsreichweite, Angriffswert gegen „harte“ und „weiche“ Ziele, aktuelle Bewaffnung und Treibstoffversorgung. Einige Funktionen der Einheiten, wie z. B. Einsteigen und Nachschub werden ebenfalls von diesem Fenster aus gesteuert. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Fenster mit den statistischen Angaben“ ab Seite 27. Klicken Sie „Beenden“ in der unteren rechten Bildschirmseite, um das Fenster mit den statistischen Angaben zu schließen.

Gehen Sie mit dem Cursor zu Ihrem Siegesziel, der Stadt Almadrones in Hexfeld (18,5). Die Stadt wird von einer Artillerieeinheit der 12. Loyalist-Division verteidigt, einer 75mm Artillerie mit einem Verschanzungswert von acht. Durch die Verschanzung verfügt die verteidigende Einheit über Boni während des Kampfes, so daß es äußerst unklug wäre, eine Einheit mit hoher Verschanzungsstufe anzugreifen. Wird eine Einheit angegriffen, reduziert sich ihr Verschanzungswert. Deshalb ist es taktisch geschickt, Artillerieeinheiten zuerst aus der Distanz anzugreifen und dann mit Ihren anderen Truppen vorzurücken. Die Stadt Almadrones wird zusätzlich noch von drei Loyalist Infanterieeinheiten geschützt, die zerstört oder vertrieben werden müssen, bevor Sie die Stadt direkt angreifen können.

Verteidigungsanlagen aufweichen

Als erstes muß ein Keil in die spanische Verteidigung getrieben werden. Bewegen Sie den Cursor zu Ihrer Einheit **116/6**, die 18. Artillerieeinheit mit 105mm leichten Feldhaubitzen in Hexfeld (21,2) und klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, um sie auszuwählen. Gehen Sie nun mit dem Cursor solange über den Bildschirm, bis Sie zu einer gegnerischen Einheit kommen. Befindet sich diese gegnerische Einheit innerhalb der Angriffsreichweite der gerade ausgewählten Einheit, erscheint ein Angriffssymbol auf dem Bildschirm. Das Angriffssymbol zeigt die erwartete Reduzierung der Stärkepunkte beider Seiten an, die wahrscheinlichen Verluste Ihrer Einheiten werden unterhalb der deutschen Flagge dargestellt und die Verluste Ihres Gegners unterhalb der

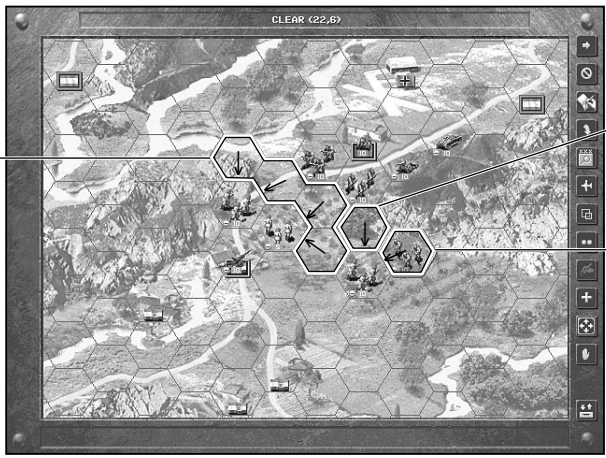
spanisch republikanischen Flagge. Es handelt sich bei den angezeigten Zahlen keinesfalls um Garantiewerte, sondern um eine Schätzung der Verluste, die in einem Angriff erlitten werden könnten. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eine gegnerische Einheit klicken, über der ein Angriffssymbol angezeigt wird, wird der Angriff gestartet. Sollte die Angriffsreichweite der betroffenen Einheit ausreichen, wird sie normalerweise bei einem Angriff gleichzeitig zurückfeuern. Bei diesem Zug ist dies nicht möglich, weil grundsätzlich keine Einheit bei einem Angriff durch Artillerieeinheiten zurückfeuern kann.

In diesem Fall ist es am klügsten, die gegnerische Infanterieeinheit **2/12** in Hexfeld (19,4) anzugreifen, weil durch deren Vernichtung ein breiter Angriff auf das Ziel, die Stadt Almadrones, möglich ist. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Einheit. Sie hören jetzt Kanonendonner und Explosionen. Der Gegner erleidet hoffentlich entsprechende Verluste! Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste auf Ihre Einheit **117/6** in Hexfeld (22,3), einer 75mm Artillerieeinheit, und greifen Sie erneut die gegnerische Einheit **2/12** an.

Artillerieunterstützung der gegnerischen Einheiten

Um die Angriffsfläche auszudehnen, ist es wichtig, entweder die gegnerische Einheit **1/12** oder **3/12** zurückzuschlagen oder zu vernichten. Beide Einheiten, die 1. in Hexfeld (18,4) und die **3/12** in Hexfeld (21,5) können Artillerieunterstützung von der 12. Artillerieeinheit in Almadrones erhalten. Das bedeutet, daß jede Einheit, außer Artillerie, durch die 12. Artillerieeinheit unter Beschuß gerät, noch bevor sie in einen Angriff verwickelt ist. Bei einem gegnerischen Angriff wird Ihre Einheit durch Artillerie unterstützt, sofern sich die gegnerische Einheit in Reichweite der Artillerieeinheit befindet. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die 12. Artillerieeinheit klicken, erscheint das Fenster mit den statistischen Angaben. In der linken oberen Ecke des Fensters wird angezeigt, daß die 12. Artillerieeinheit eine Reichweite von drei hat. Klicken Sie auf „Beenden“, um das Fenster mit den statistischen Angaben zu schließen.

Wenn Sie auf die Karte sehen, werden Sie bemerken, daß beide Positionen, von denen aus Sie die **1/12** angreifen können, innerhalb des Angriffsbereiches der Artillerie von Almadrones liegen, das gilt auch für einen Angriff auf die **3/12** vom Hexfeld (21,4) aus. Wenn Sie jedoch die **3/12** von Hexfeld (22,5) aus angreifen, rechts oberhalb der gegnerischen Einheit, befinden Sie sich außerhalb der Reichweite der 12. Artillerieeinheit. Das ist die klügste Entscheidung für Ihren nächsten Zug.



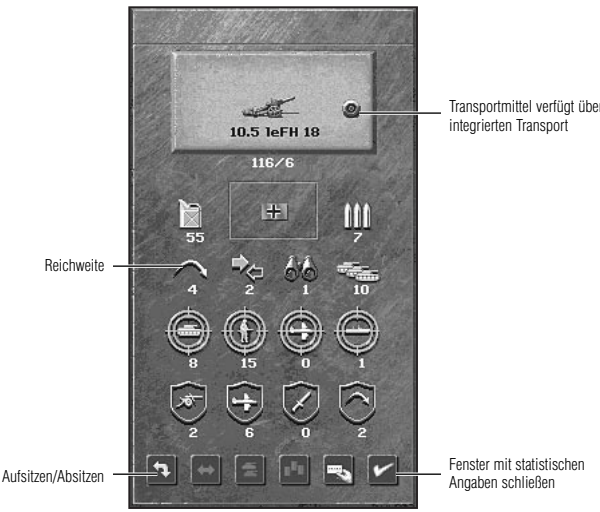
Wählen Sie die Einheit **114/6** in Hexfeld (22,4) aus. Wurde eine Einheit ausgewählt und noch nicht bewegt, erscheint um das Hexfeld der Einheit herum eine Reihe von Hexfeldern, die dunkel unterlegt sind. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf das Zielhexfeld kann die ausgewählte Einheit in jedes dieser dunkel unterlegten Hexfelder verschoben werden. Bei diesem Zug bewegen Sie den Cursor nach unten zu Hexfeld (22,5) und klicken Sie auf die linke Maustaste. Dadurch wird Ihre Einheit oberhalb und auf der rechten Seite des Feindes positioniert. Jetzt, da die **114/6** ihre Position geändert hat, ist ein Angriff auf die gegnerische Infanterie ohne weiteres möglich. Bewegen Sie das Angriffssymbol über die **3/12** und klicken Sie auf die linke Maustaste.

Manchmal läuft ein Angriff besonders gut und Sie zwingen die Einheit zum Rückzug, manchmal verteidigt sich der Gegner aber auch zäh und richtet dadurch bei dem Angreifer einen erheblichen Schaden an, während er selbst nur wenig an Stärke verliert. Wenn die gegnerische Einheit **3/12** den Rückzug angetreten hat, müssen Sie die freigewordene Lücke ausnutzen und mit Einheit **57/6** zu Hexfeld (20,4) vorrücken. Die Zeit ist auf Ihrer Seite, und so ist es besser, zu warten und die gegnerische Infanterie zu einem Angriff zu bewegen. Sie sollten Ihren Pionieren die Möglichkeit geben, sich zu verschanzen, anstatt anzugreifen. Hat die gegnerische Einheit **3/12** nicht den Rückzug angetreten, bewegen Sie Ihre Einheit **57/6** in Hexfeld (21/4). Im nächsten Zug können Sie mit einer oder beiden Infanterieeinheiten die gegnerischen Einheiten angreifen, sollten diese den Rückzug bis dahin noch nicht angetreten haben.

Bewegen Sie Ihre restlichen Einheiten näher an die Front, wie z. B. die Einheit **4/6** nach Hexfeld (19,3) und Einheit **11/6** nach Hexfeld (20,4) oder (20,5). Auch bei diesem Zug ist es klüger, von einem Angriff abzusehen. Stattdessen sollten Sie Ihren Einheiten die Möglichkeit geben, sich zu verschanzen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Einheit, um sie zu deaktivieren.

Bewegen Ihrer Artillerie

Obwohl die Artillerieeinheiten **116/6** und **117/6** bereits gefeuert haben, können sie noch einmal ausgewählt werden, da sie noch nicht bewegt wurden. Wählen Sie wieder Einheit **116/6** aus. Wenn Sie den Cursor über eines der dunkel unterlegten Hexfelder ziehen, die sich rund um die Einheit befinden, erscheint ein LKW-Symbol. Das bedeutet, daß die Artillerie einsteigen muß, bevor sie bewegt werden kann. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf eines der dunkel unterlegten Hexfelder klicken, verwandelt sich die Einheit in einen LKW und bewegt sich zu dem Hexfeld, auf das Sie vorher mit der linken Maustaste geklickt haben. Sie können alternativ das Fenster mit den statistischen Angaben aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Einheit klicken. Bewegen Sie den Cursor zur Schaltfläche „Einsteigen/Aussteigen" und klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Ihre Artillerie ist jetzt eingestiegen und kann zu Hexfeld (20,3) bewegt werden.



Hinweis: *Ist eine Einheit erst einmal bewegt worden, kann sie bis zum nächsten Zug nicht mehr aussteigen und eingestiegene Artillerieeinheiten können ihren Alliierten keine Artillerieunterstützung geben!*

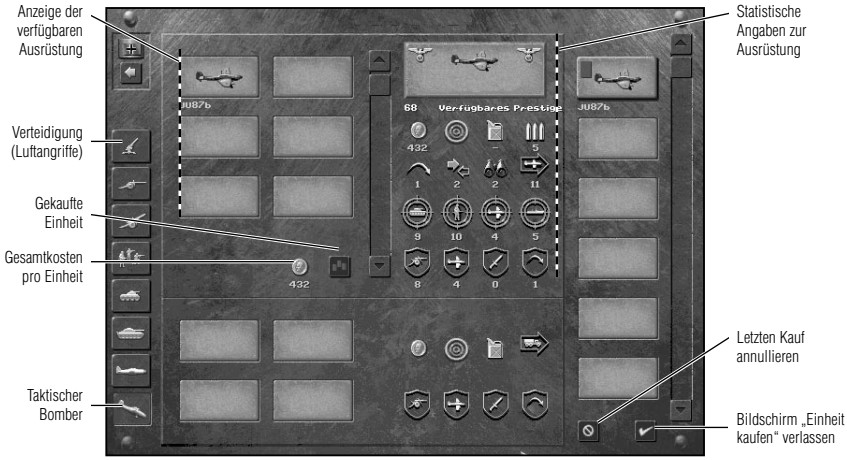
Lassen Sie auch Einheit **117/6** einsteigen und bewegen Sie sie zu Hexfeld (21,3). Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste auf die Einheit, um sie zu deaktivieren.

Vergewissern Sie sich, daß die Schaltfläche „Nächste Einheit", die sich am oberen Ende der Leiste mit den Steuertasten befindet, nicht mehr hell unterlegt ist. Damit wird angezeigt, daß alle Ihre Einheiten bewegt wurden. Jetzt ist ein ausgezeichneter Zeitpunkt, um neue Einheiten zu kaufen, bevor Sie mit dem nächsten Zug fortfahren.

Verstärkung anfordern

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche „Einheit kaufen". Diese Schaltfläche finden Sie bei den Steuertasten, Sie ist die dritte von oben in der Leiste. Danach erscheint der Bildschirm „Einheit kaufen".

Auf der linken Seite des Bildschirmes befindet sich eine Reihe von Schaltflächen für die Auswahl der Einheitenklassen. Mit der Pfeiltaste in der linken oberen Ecke des Bildschirms können Sie zwischen den verschiedenen Ländern der Achsenmächte hin- und herschalten. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche „Luftabwehr auswählen“ am oberen Bildschirmrand. Es erscheint das Fenster „Verfügbare Ausrüstung“, in dem rechts von den Schaltflächen „Auswahl Klassen“ verschiedene Symbole zu sehen sind. Klicken Sie auf eines der Symbole. Zwei Dinge passieren: Die statistischen Angaben zur Ausrüstung erscheinen im Bereich „Angaben zur Einheit“ des Bildschirmes und Symbole erscheinen im Fenster „Verfügbarer Transport“, unter dem Fenster „Verfügbare Ausrüstung“. Wenn Einheiten gekauft werden, die sich nicht aus eigener Kraft fortbewegen können, werden ihnen standardmäßig LKWs zugeordnet. Wenn Sie zu einer anderen Art des integrierten Transports wechseln wollen, klicken Sie auf Ihre Auswahl, die Transportkosten werden zu den Gesamtkosten der Einheit addiert. Da jedoch derzeit keine Verteidigung (Luftangriffe) auf Ihre Einheiten geflogen werden, ist der Kauf von Flugabwehrkanonen überflüssig. Da Ihr Gegner nicht über Luftstreitkräfte oder eine massive Verteidigung (Luftangriffe) verfügt, bietet es sich an, jetzt selbst einen Luftangriff zu starten.



Bewegen Sie den Cursor zur Schaltfläche „Taktischer Bomber auswählen" am unteren Bildschirmrand und klicken sie mit der linken Maustaste darauf. In der Mitte des Bildschirms erscheint jetzt in einem der Fenster für die „Verfügbare Ausrüstung" ein Symbol des Bombers Ju87B. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol des Bombers JU87B, um das Fenster mit den statistischen Angaben aufzurufen. Die Prestigepunktkosten der ausgewählten Einheit werden unterhalb der Fenster „Verfügbare Ausrüstung" angezeigt und Angaben über das verfügbare Prestige finden Sie im oberen Teil des Fensters „Statistische Angaben zur Ausrüstung". Der Bomber JU87B wird Sie 420 Ihrer 500 Prestigepunkte kosten, also leicht bezahlbar. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche „Einheit kaufen", die sich neben der Anzeige mit dem Gesamtpreis der Einheit am unteren Rand des Bereiches „Verfügbare Ausrüstung" befindet. Ein Symbol in Form eines Bombers erscheint im Fenster „Einheiten bereit zur Aufstellung" auf der rechten Seite im Bildschirm „Einheiten kaufen". Sie haben gerade Ihre Angriffstruppe um einen Bomber verstärkt. Klicken Sie auf „Beenden" in der unteren rechten Bildschirmseite. Wenn Sie einen Fehler gemacht haben, klicken Sie auf „Einheit neu zuweisen" links von „Beenden" und beginnen Sie erneut.

Wenn Sie auf „Beenden" klicken, erscheint wieder der Hauptbildschirm, auf dem das Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung geöffnet ist. Wenn Sie den Cursor über die rechte Seite des Bildschirms hinaus bewegen, können Sie auch die Teile der Landkarte sehen, die sich außerhalb des sichtbaren Bildschirmes befinden. Da die Bombereinheit die einzige Einheit ist, die bereit ist zur Aufstellung, ist die Anzeige mit dem Symbol heruntergedrückt und dunkel unterlegte Hexfelder erscheinen rund um das Flugplatzhexfeld (21,1). Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eines der dunkel unterlegten Hexfelder, um die JU87B in dieses Hexfeld zu bewegen. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Einheiten bereit zur Aufstellung beenden" in der unteren rechten Bildschirmecke.

Angriff aus der Luft

Führen Sie Ihren Angriff rund um Almadrones mit Ihrer neuen Bombereinheit fort. Wenn Sie diese Einheit auswählen, werden Sie bemerken, daß die verfügbaren Bewegungshexfelder auch Hexfelder umfassen, die bereits von Bodentruppen besetzt sind. Lufteinheiten können sich mit Bodentruppen Hexfelder teilen, nicht aber Boden- mit Bodentruppen. Bewegen Sie Ihren Bomber zu Hexfeld (19,4),

über die gegnerische Artillerieeinheit **12**. Wenn Sie den Cursor auf Hexfeld (19,4) positionieren, erscheint ein Fadenkreuz über dem Hexfeld. Klicken Sie auf die linke Maustaste, um den Angriff zu starten.

Nachdem Sie Ihren Angriff beendet haben, klicken Sie bei der Leiste der Steuertasten auf die Schaltfläche „Luftmodus“, um sich den angeschlagenen Gegner unter Ihnen ansehen zu können.

Die Alliierten üben Vergeltung

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf „Zug beenden“. Jetzt erscheint das Fenster „Republikaner Zug 1“. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um mit dem Spiel fortzufahren. Die spanisch republikanischen Truppen werden in ihrem Zug angreifen. Eine Ihrer Einheiten gerät unter gegnerischen Artilleriebeschuß, möglicherweise starten sie sogar einen Infanterieangriff. Behalten Sie die Schäden, die Ihre Einheiten erleiden, gut im Auge.

ZUG 2

Wenn der Computerspieler seinen Zug beendet hat, erscheint wieder das Fenster mit folgenden Angaben:

◆ *Zug der Achsenmächte 2*

Samstag, 24. Dezember 1936
Wetter: klar
Glorreicher Sieg in einem Zug
Sieg in 2 Zügen
Taktischer Sieg in 3 verbleibenden Zügen

Um mit dem Spiel fortzufahren, klicken Sie mit der linken Maustaste.

Ihre Einheiten aufrüsten

Wahrscheinlich mußte die Infanterieeinheit **4/6** in Hexfeld (19,3) schwere Verluste hinnehmen und befindet sich nun nach dem Rückzug in Hexfeld (19,2). Wählen Sie die Einheit **4/6** aus und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf. Das Fenster mit den statistischen Angaben enthält im unteren rechten Bereich die Schaltfläche „Ersatz schicken“. Wenn Sie mit der linken Maustaste darauf klicken, erhalten Sie Stärkepunkte für Ihre Einheit zurück. Wenn sich keine gegnerische Einheit in der Nähe befindet, werden Ihre Truppen wieder zu voller Stärke aufgerüstet. Ersetzen Sie Teile Ihrer Einheit, die Sie bei Gefechten verloren haben, verringern sich Ihre Prestigepunkte. Sollte eine Ihrer anderen Einheiten mehr Verluste erlitten haben, als die **4/6**, fordern Sie am besten Ersatz für diese Einheit an, sofern keine gegnerische Einheit sich in ihrer Nähe befindet. Wenn Sie versuchen, Ersatz für eine Einheit anzufordern, in deren Nähe sich eine gegnerische Einheit befindet, erhält Ihre Einheit weniger Stärkepunkte, um die Tatsache auszudrücken, daß es sehr viel schwieriger ist, so nahe an der Front Soldaten und Nachschub zu bekommen.

Vorbereitung für den Sturmangriff

Benutzen Sie Ihre Artillerieeinheiten zur Vernichtung der gegnerischen Stellungen rund um die Stadt. Rücken Sie mit Ihren Infanterietruppen und Panzern auf die Stadt vor und vernichten Sie dabei alle Verteidiger, die Ihnen im Wege stehen. Wenn Sie Ihre Stellungen um die Stadt herum ausgebaut haben, brauchen Sie nicht wie im letzten Zug Ihre Artillerieeinheiten in Richtung Stadt zu bewegen.

Almadrones befindet sich bereits in deren Angriffsreichweite. Vergessen Sie nicht, Almadrones noch einmal mit Ihrer Bombereinheit anzugreifen. Wenn alle Ihre Einheiten ihre Position gewechselt oder einen Angriff ausgeführt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche „Spielzug beenden".

Beim zweiten Zug des Gegners könnten sich die verbliebenen alliierten Einheiten auf dem Rückzug befinden oder versuchen, Ihre ursprüngliche Truppenstärke durch Ersatz wieder herzustellen. Es wäre allerdings auch möglich, daß sie sich verschanzen, um sich auf eine endgültige Verteidigung vorzubereiten. Einige Einheiten können einen Gegenangriff versuchen, aber sie dürften dabei nicht viel Schaden anrichten. Es ist Zeit an die Arbeit zu gehen.

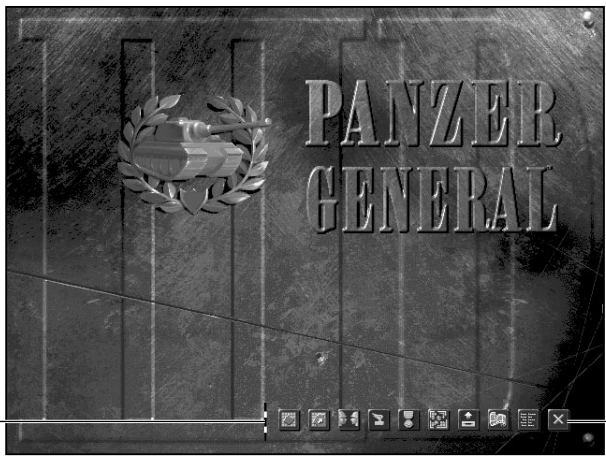
ZUG 3

Wenn die Alliierten den zweiten Zug beendet haben, starten Sie wieder Luft- und Artillerieangriffe auf die in der Stadt noch vorhandenen Ziele, um auch diese zu vernichten. Vernichten Sie dann die letzten Reste der gegnerischen Einheiten mit Ihren Bodentruppen. Sobald eine Ihrer Panzer- oder Infanterieeinheiten die Stadt besetzt hat, ist das Szenario beendet und das Siegesfenster erscheint. Sie haben die Möglichkeit, sich die Schlacht noch einmal ansehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche und kehren Sie zum PANZER GENERAL IIID Startbildschirm zurück.

Wenn Sie den Anweisungen des Lernprogrammes gefolgt sind, haben Sie in diesem Szenario einen normalen Sieg errungen. Sie können dieses Szenario auch noch einmal mit einer aggressiveren Einstellung spielen, um es mit einem glorreichen Sieg zu beenden, indem Sie Almadrones in nur zwei verbleibenden Zügen einnehmen.

HAUPTBILDSCHIRME, MENÜS UND SCHALTFLÄCHEN

In diesem Abschnitt können Sie sich auf einfache und schnelle Weise Schritt für Schritt mit den Hauptbildschirmen, Menüs und Schaltflächen von PANZER GENERAL IIID vertraut machen.



Der Startbildschirm

Wenn Sie PANZER GENERAL IIID starten, erscheint zunächst der Startbildschirm. Unten rechts am Bildschirmrand befinden sich neun Steuertasten. Wenn Sie den Cursor über die Schaltflächen bewegen, erscheint zu jeder ein Beschreibungstext auf dem Bildschirm.

Szenario spielen

Es erscheint der Bildschirm „Szenarienauswahl", von dem aus Sie ein Spiel mit einem Spieler auswählen und starten können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Szenarienauswahl" ab Seite 16.

Kampagne spielen

Es erscheint der „Auswahlbildschirm für die Kampagnen", von dem aus Sie ein Spiel mit einem Spieler auswählen und starten können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Auswahlbildschirm für die Kampagnen" ab Seite 18.

Multiplayer-Szenario spielen

Es erscheint der „Auswahlbildschirm für Spiele mit mehreren Spielern". Sie können per LAN oder Internet entweder ein Spiel mit mehreren Spielern beginnen oder sich an einem solchen beteiligen. Weitere Informationen dazu im Abschnitt „Spiel für mehrere Spieler" ab Seite 36.

Über E-Mail spielen

Ruft ein Dialogfenster auf, von dem aus Sie entweder per E-Mail ein neues Spiel beginnen oder einen bereits gespeicherten Zug aus einem vorherigen E-Mail Spiel aufrufen können. Weitere Informationen über E-Mail Spiele finden Sie in Abschnitt „Über E-Mail spielen“ ab Seite 39.

Szenario-Editor starten

Es erscheint der Bildschirm „Einstellungen für die Szenarien“, von dem aus Sie Ihr eigenes Szenario generieren können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Einstellungen für die Szenarien“ ab Seite 78.

Beste Laufbahnen anzeigen

Es erscheint der Bildschirm „Beste Laufbahnen anzeigen“ mit den Angaben zu den Laufbahnen der verdientesten Generäle im Spiel. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf einen Namen klicken, erscheint der Bildschirm „Dossier“. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Dossier“ ab Seite 34.

Gespeichertes Spiel laden

Mit dieser Schaltfläche rufen Sie das Dialogfenster für die Spielfunktionen auf, von dem aus Sie ein gespeichertes Spiel laden können. Weitere Informationen, wie Sie ein bereits gespeichertes Szenario oder eine Kampagne aufrufen können, finden Sie in Abschnitt „Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen“ ab Seite 26.

Intro anzeigen

Der Vorspann für PANZER GENERAL IIID wird angezeigt. Sie können diesen Bildschirm jederzeit verlassen und zum Startbildschirm zurückkehren, indem Sie eine Taste drücken oder mit der Maustaste klicken.

Abspann anzeigen

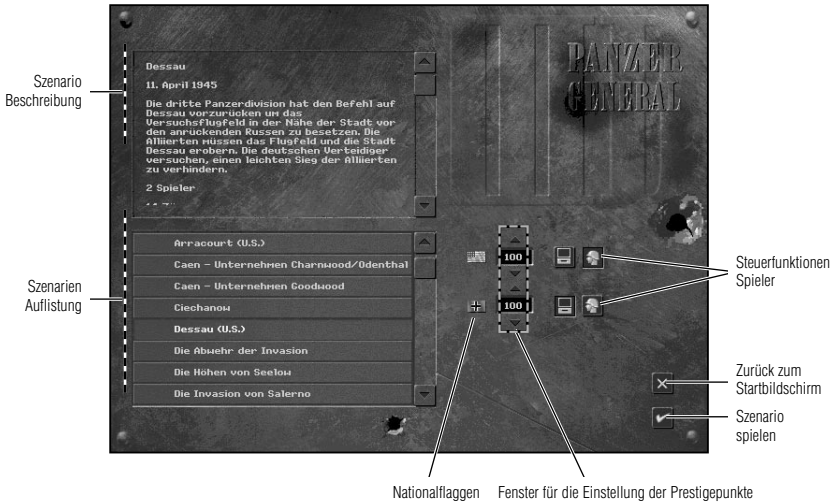
Ruft die Liste mit den Mitwirkenden und sonstigen Beteiligten an der Entwicklung von PANZER GENERAL IIID auf. Sie können diesen Bildschirm jederzeit verlassen und zum Startbildschirm zurückkehren, indem Sie eine Taste drücken oder mit der Maustaste auf den Bildschirm klicken.

Spiel beenden

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, beenden Sie das Spiel und kehren zum Windows® 95 Bildschirm zurück.

Der Bildschirm „Szenarienauswahl“

Bei PANZER GENERAL IIID haben Sie mehr als 30 Szenarien zur Auswahl, die alle einen historischen oder theoretischen Bezug zu den Schlachten im zweiten Weltkrieg haben.



Der Bildschirm „Szenarienauswahl“ ist in verschiedene Teile gegliedert. Links auf dem Bildschirm sehen Sie zwei Fenster. Im oberen Fenster befindet sich ein Bereich für die Beschreibung des gewählten Szenarios, im unteren Fenster erscheint eine alphabetisch geordnete Aufstellung aller derzeit verfügbaren Szenarien. Rechts in der Mitte sind die Steuerfunktionstasten für die Spieler und das Fenster für die Einstellung der Prestigepunkte und in der unteren rechten Hälfte ist „Beenden“ und „Szenario beginnen“.

Um ein Szenario auszuwählen, klicken Sie auf die “Pfeil nach unten”-Taste und halten Sie diese gedrückt oder klicken Sie auf den Schieberegler und halten Sie die Maustaste gedrückt, wenn Sie den Schieberegler bewegen. Klicken Sie auf den Namen des Szenarios, das Sie spielen wollen. Im oberen Fenster erscheint die Beschreibung des Szenarios, zusammen mit der Anzahl der Spieler, für die das Szenario entworfen wurde und der Anzahl der verbleibenden Züge.

Hinweis: *Nicht immer können alle Szenarien gespielt werden. Wenn Sie ein Spiel für einen Spieler beginnen, werden in der Auflistung nur die Szenarien angegeben, die für zwei Spieler entwickelt wurden, wobei der Computer die Rolle des einen Spielers übernimmt. Bei Spielen für mehrere Spieler werden nur die Spiele angezeigt, die für die angegebene Anzahl von Spielern entwickelt wurden.*

Wenn ein Szenario ausgewählt ist, erscheinen neben dem Fenster für die Einstellung der Prestigepunkte außerdem die Nationalflaggen, die die Hauptländer der Achsenmächte und der Alliierten, die in diesen Konflikt verwickelt sind, anzeigen. Bei einem Spiel für einen Spieler können Sie sich aussuchen, welche Seite Sie spielen wollen, indem Sie entweder auf das Symbol mit dem Kopf oder mit dem Computer klicken. Der aktuelle Befehlshaber einer Armee wird durch eine heruntergedrückte und goldfarben unterlegte Schaltfläche dargestellt. Bei einem Spiel für mehrere Spieler rufen Sie eine andere Nationalität für einen Spieler auf, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Flagge des gewünschten Landes klicken.

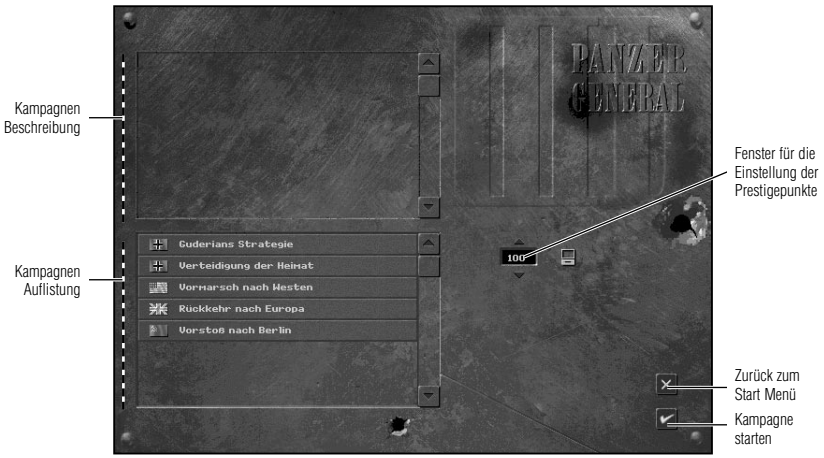
Um das Spiel reizvoller zu machen, haben Sie jedoch auch noch die Möglichkeit, die Höhe der Prestigepunkte zu verändern. Neben den Flaggen erscheinen die Fenster für die Einstellung der Prestigepunkte, die jeder Seite eine bestimmte Prozentzahl zuweisen. Die Höhe der Prestigepunkte zeigt an, wie Ihre Vorgesetzen Sie als Befehlshaber beurteilen. Je höher Ihr Prestigewert ist, desto mehr Ressourcen stehen Ihnen zur Verfügung. In PANZER GENERAL IIID haben die Prestigepunkte im Prinzip die Bedeutung von Geld. Mit Hilfe der Prestigepunkte können Sie zusätzliche Einheiten und Ausrüstung kaufen, weiteren Nachschub anfordern und Ihre Truppen verstärken oder aufstocken. Während eines Szenarios werden häufig innerhalb bestimmter Züge Prestigepunkte vergeben oder man erhält sie für die Eroberung von Siegeshexfeldern. Pfeiltasten am oberen und unteren Rand eines jeden Fensters für die Einstellung der Prestigepunkte erlauben Ihnen, den Prozentsatz zu erhöhen oder zu reduzieren. Wenn Sie die Einstellungen Ihres Gegners auf 50% reduzieren, erhält die gegnerische Armee nur die Hälfte des Ermessensspielraums, den sie normalerweise erhalten hätte. Erhöhen Sie die Einstellungen auf 150%, erhält die gegnerische Armee um die Hälfte mehr, als sie normalerweise erhalten hätte. Die Prestigepunkte sind ein mächtiges Werkzeug in einem Szenario, weil sie entscheidenden Einfluß auf den Ausgang einer Schlacht haben können. Eine schwache Armee kann plötzlich mehr Verstärkung anfordern und umgekehrt kann eine starke Armee bei einer ausgedehnten Schlacht über zu wenig Soldaten und Ausrüstung verfügen.

Bei einem Spiel für mehrere Spieler erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms die Schaltfläche „Zeit pro Spielzug". Klicken Sie darauf, um ein Zeitlimit für jeden Zug der Spieler festzusetzen. Klicken Sie einfach auf die Pfeile, die erscheinen, um die Zeit um fünf Minuten zu erhöhen oder zu reduzieren. Züge können zwischen fünf und 30 Minuten dauern. Wenn ein Zeitlimit gesetzt ist, geht nach Ablauf der festgesetzten Zeit der Zug an den nächsten Spieler über.

Wenn Sie Ihr Szenario ausgewählt, Ihre Seite bestimmt und, wenn gewünscht, die Prestigeprozente festgesetzt haben, klicken Sie auf „Szenario spielen". Das ist die Schaltfläche rechts unten im Bildschirm „Szenarienauswahl", um das Spiel zu beginnen. Wenn Sie Ihre Meinung geändert haben und kein Szenario mehr spielen wollen, klicken Sie auf „Beenden" rechts oberhalb, um zum Startbildschirm von PANZER GENERAL IIID zurückzukehren.

Der Bildschirm „Kampagnenauswahl“

Es gibt fünf Kampagnen bei PANZER GENERAL IIID: Guderians Strategie, Die Verteidigung der Heimat, Feldzug im Westen, wobei entweder die USA oder Großbritannien gewählt werden und Vorstoß nach Berlin. Jede Kampagne besteht aus verschiedenen Szenarien, die einen historischen oder imaginären Bezug zu den entsprechenden Schlachten im Zweiten Weltkrieg haben.



Wenn der Bildschirm „Kampagnenauswahl“ erscheint, sind auf der linken Seite die fünf Kampagnen aufgelistet. Wenn Sie auf einen der Kampagnennamen klicken, wird eine kurze Beschreibung der Ereignisse eingeblendet. Weitere Informationen zu den Kampagnen, einschließlich deren historischem Ausgang, finden Sie in Abschnitt „Erläuterungen zu den Kampagnen“ ab Seite 57.

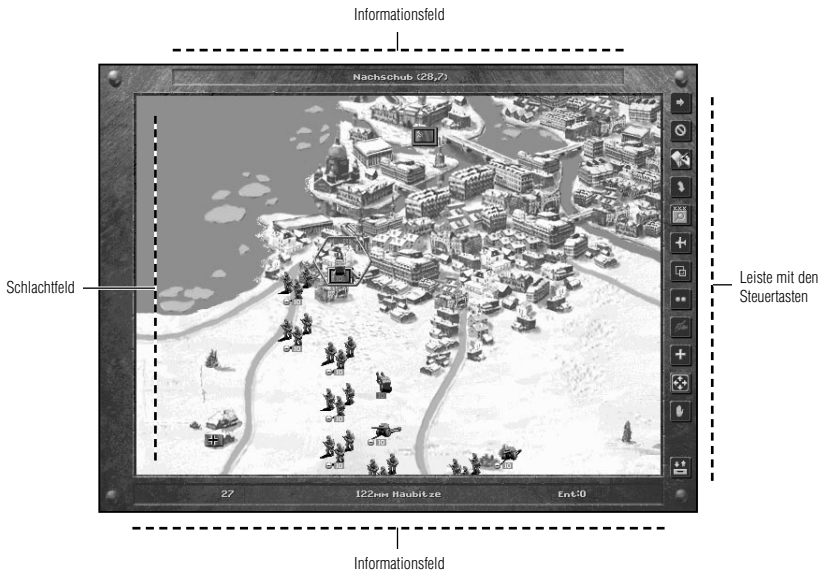
Einige der Kampagnen sind schwieriger als andere. Sie können den Schwierigkeitsgrad der KI Prestigepunkte verändern, um so eine größere oder auch mindere Herausforderung zu erleben. Das Fenster für die Einstellung der Prestigepunkte befindet sich auf der rechten Seite des Bildschirms. Oben und unten sind Pfeile eingeblendet. Klicken Sie auf diese Pfeile, um die Höhe der Prozente zu verändern. Die Reduzierung der Prozente des Computers reduziert die Prestigepunkte, die dem KI-Spieler zur Verfügung stehen, was das Spiel für Sie einfacher macht, während die Erhöhung der Prestigeprozente dem Computer mehr Ressourcen zur Verfügung stellt und die Kampagne somit schwieriger macht. Wenn Sie mit der Kampagne, die Sie ausgewählt haben, zufrieden sind und auch mit den Prestigeprozenten für den KI-Spieler, klicken Sie auf „Kampagne spielen“. Das ist die Schaltfläche unten rechts auf dem Bildschirm, um mit der ersten Schlacht in dieser Kampagne zu beginnen. Wenn Sie die Kampagne nicht spielen wollen, klicken Sie auf „Beenden“, um zum Startbildschirm von PANZER GENERAL IIID zurückzukehren.

Animationen

Während des gesamten Spiels werden verschiedene Animationen eingespielt, um den Beginn eines Szenarios zu kennzeichnen, einen Sieg zu feiern oder Verluste zu beklagen. Sie können den Bildschirm mit den Animationen verlassen, indem Sie eine Taste drücken oder mit der Maustaste klicken.

Der Hauptbildschirm

Auf dem Hauptbildschirm des Spiels finden die Kämpfe von PANZER GENERAL IIID statt. Dieser Bildschirm besteht aus verschiedenen Teilen: den Informationsfeldern, die sich oben und unten am Bildschirmrand befinden, das Schlachtfeld ist in der Mitte und die Leiste mit den Steuertasten ist auf der rechten Seite des Bildschirmes angeordnet.



Die Informationsfelder

Auf dem Hauptbildschirm befinden sich oben und unten Informationsfelder. Wenn die Maus über ein Hexfeld gezogen wird, erscheinen im oberen Informationsfeld die Koordinaten auf dem Bildschirm und entweder eine Beschreibung des Geländes, in dem sich das Hexfeld befindet, der Name einer Stadt oder Hinweise zu der Struktur, die das Hexfeld besetzt. Befindet sich eine Einheit in diesem Hexfeld, erscheint deren Namen im linken unteren Teil des Bildschirmes, der Einheitentyp wird in der Mitte eingeblendet und die Verschanzungsstufe der Einheit wird rechts angezeigt.

Das Schlachtfeld

Das Schlachtfeld ist der Bereich, in dem alle Bewegungen und Kämpfe stattfinden. Bei Spielen für zwei Spieler kontrolliert ein Spieler alle Truppen der Achsenmächte und der andere die der Alliierten. Bei einem Spiel für mehrere Spieler kann jeder Spieler verschiedene Länder der Achsenmächte und der Alliierten spielen. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um befreundete oder verfeindete Länder handelt. Die Kampagnen wurden für einen einzigen Spieler entwickelt.

Die Landkarte hat einen Maßstab von ungefähr 2 Kilometern pro Hexfeld, die Größe der Einheiten variiert in Abhängigkeit von der Stärke, den Divisionen und Regimentern bis hin zu den Bataillionen und einzelnen Kompanien. In jedem Hexfeld kann sich immer nur eine Einheit befinden, es sei denn, es handelt sich um eine Lufteinheit, denn diese kann sich mit Boden- oder Schiffseinheiten ein Hexfeld teilen. Schiffseinheiten müssen zu jeder Zeit mindestens ein Hexfeld Abstand zueinander halten, da sie über eine gewaltige Größe und einen entsprechenden Drehradius verfügen. Folgende Merkmale befinden sich auf der Landkarte:

- 12 verschiedene Geländearten.
- Flaggen der verschiedenen Nationalitäten, die den Besitz von Städten, Häfen, und Flughäfen kennzeichnen.
- Siegeshexfelder sind mit der goldfarben umrahmten Flagge des jeweiligen Landes gekennzeichnet.
- Nachschubposten sind mit der grünfarben umrahmten Flagge des jeweiligen Landes gekennzeichnet.
- Siegeshexfelder, die auch als Nachschubposten dienen, sind mit der halb gold- und halb grünfarbenen Flagge des jeweiligen Landes gekennzeichnet.
- Symbole der Einheiten mit Angaben zu der aktuellen Stärke, dem Bewegungsstatus und Befehlshaber.

Wenn Sie die verschiedenen Teile der Landkarte sehen wollen, ziehen Sie den Cursor auf der jeweiligen Seite des Bildschirms über den Rand hinaus.

Steuertasten

Die rechte Seite des Hauptbildschirms besteht aus einer vertikalen Reihe mit Steuertasten. Nicht verfügbare Steuertasten sind dunkel unterlegt. Wenn Sie den Cursor über eine Schaltfläche ziehen, erscheint auf der linken Seite der Schaltfläche ein Beschreibungstext auf dem Bildschirm.

Nächste Einheit

Wählen Sie die nächste Einheit aus, die noch nicht bewegt wurde. Wenn alle Einheiten bereits bewegt wurden, erscheint dieses Symbol grau unterlegt. ***Hinweis:*** *Einheiten, die nicht geschossen haben, können immer noch manuell ausgewählt werden, um Befehle empfangen.*

Zug abbrechen

Diese Schaltfläche ist verfügbar, wenn Sie ein neues Zielhexfeld für die Bewegung der Einheit ausgewählt haben. Wurde eine Einheit in ein anderes Hexfeld bewegt, (die aber noch nicht angegriffen hat), kann sie ohne Nachteile zu erleiden, wie z. B. Treibstoffverbrauch, wieder auf die alte Position, das Hexfeld, auf dem sie sich vorher befunden hat, zurückverlegt werden. „Zug abbrechen“ erlaubt Ihnen aber nicht, Angriffe rückgängig zu machen oder Bewegungen zurückzunehmen, wenn die Einheit vorher verborgene Einheiten gesichtet hat. Wenn die Einheit keinen Angriff vor der Bewegung ausgeführt hat, haben Sie auch bei einer Annullierung des Spielzuges weiterhin alle Möglichkeiten, diese Einheit miteinzubeziehen: Sie können erneut angreifen, sie in ein anderes Hexfeld bewegen, Nachschub ordern, usw.

Einheiten kaufen

Es erscheint der Bildschirm „Einheiten kaufen“, von dem aus Sie Einheiten mit Prestigepunkten Einheiten kaufen können. Gekaufte Einheiten werden in oder bei Nachschubposten aufgestellt (im Falle von Landtruppen) oder bei unbesetzten Flugplätzen (im Falle von Lufteinheiten). Sie können weder Schiffe noch Befestigungen oder Stützpunkte kaufen. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm „Einheiten kaufen““ ab Seite 29.

Einheiten aufstellen

Es erscheint ein Fenster, von dem aus Sie Einheiten, die Sie während des Spiels gekauft haben, aufstellen können. Sie können Ihre Kerneinheiten auch zu Beginn einer Schlacht in einer Kampagne und zu Beginn einiger Szenarien aufstellen. Um eine Einheit auf dem Schlachtfeld zu positionieren, klicken Sie erst auf sie und dann auf das schattierte Hexfeld auf dem Schlachtfeld. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einheiten bereit zur Aufstellung beenden“ in der unteren rechten Ecke des Bildschirmes, um das Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung zu schließen. Weitere Informationen über die Aufstellung von Einheiten finden sie in Abschnitt „Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung“ ab Seite 23.

Hauptquartier

Es erscheint der Bildschirm „Hauptquartiere“, von dem aus Sie alle Einheiten, die derzeit unter Ihrem Kommando stehen, beobachten, weitere Einheiten kaufen und Ihre eigenen Leistung auswerten können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Hauptquartiere“ ab Seite 31.

Luftmodus

Schaltet „Luftmodus“ aus und ein. Wenn ein Hexfeld gleichzeitig von einer Boden- und einer Lufteinheit besetzt ist, wird automatisch die Bodeneinheit ausgewählt. Wenn „Luftmodus“ angeschaltet ist, wird die Lufteinheit ausgewählt, wenn das Hexfeld angeklickt wird.

Strategische Karte

Die strategische Karte zeigt das gesamte Schlachtfeld in einem kleineren Maßstab. Die strategische Karte ersetzt die Karte des Schlachtfeldes mit Ihrem Siegeshexfeld, den Nachschubposten und den sichtbaren Einheiten – alles in einer kleineren Darstellung. Die Leiste mit den Steuertasten befindet sich auch bei der strategischen Karte rechts auf dem Bildschirm. Mit Hilfe dieser Steuertasten können Sie den Luftmodus ein- und ausschalten, um die Lufteinheiten zu beobachten und Sie haben Zugriff auf die anderen Steuerfunktionen. Wenn Sie einen bestimmten Teil der Karte detaillierter sehen möchten, klicken Sie auf den Bereich, den Sie angezeigt haben möchten. Die strategische Karte verschwindet und es erscheint die Karte vom Schlachtfeld, das sich jetzt um den von Ihnen ausgewählten Punkt gruppiert. Sie können die strategische Karte auch jederzeit verlassen, indem Sie mit der Maus wieder auf die Schaltfläche „Strategische Karte“ klicken.

Playback

Geht zurück zum Anfang des vorherigen Zuges oder zu einem E-Mail Zug eines Gegenspielers. Auf diesem Wege können Sie den E-Mail Zug eines Gegenspielers noch einmal ansehen.

Netzwerk-Chat

Bei Spielen mit mehreren Spielern erscheint ein „Netzwerk-Chat-“ Fenster. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Spiel für mehrere Spieler“ ab Seite 36.

Zusätzliche Optionen

Stellt zusätzliche Steuerfunktionen zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Zusätzliche Optionen“ ab Seite 25.

Vollbild

Schließt die Informationsfelder und die Leiste mit den Steuertasten. So können Sie das ganze Schlachtfeld einsehen. Klicken Sie wieder auf die Schaltfläche „Vollbild“, die sich jetzt in der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet. Die Informationsfelder und Leiste mit den Steuertasten werden wieder eingeblendet.

Zug beenden

Beendet Ihren Zug und beginnt den nächsten Zug Ihres Gegners.

Spielfunktionen

Es erscheint das Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen. Dort können Sie Ihr Spiel sichern, ein bereits gespeichertes Spiel laden, ein neues Spiel starten oder das aktuelle Spiel beenden. Hinweis: Während eines Spiels für mehrere Spieler können Sie nicht speichern. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen“ ab Seite 26.

Popup-Felder

Diese Fenster oder Felder werden hauptsächlich über den Hauptbildschirm aufgerufen, obwohl manche, wie z. B. das Fenster mit den „Spielfunktionen" von verschiedenen Bildschirmen aufgerufen werden können.

Angaben zur Aufstellung

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Einheiten aufstellen" erscheint ein Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung. Dieses Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung können Sie auch zu Beginn einer Kampagne sehen, wenn Sie die Möglichkeit haben, Ihre Stammeinheiten aufzustellen und zu Beginn bestimmter Szenarien, in denen Sie auch die Möglichkeit haben, einige Ihrer Einheiten in ihrer Startposition aufzustellen. Hauptsächlich verwenden Sie dieses Fenster für die Aufstellung der Truppen, die Sie während eines Spiels gekauft haben.

Wenn Sie jedoch die Möglichkeit haben, Ihre Truppen zu Beginn einer Schlacht aufzustellen, rufen Sie am besten zuerst die strategische Karte auf, um das gesamte Gelände überblicken zu können und die taktischen Möglichkeiten, die sich bieten, auszuwerten.

▶ ***Hinweis:*** *Wenn Sie während Ihres ersten Zuges nicht alle Einheiten aufstellen, können Sie danach nur noch Einheiten von ihrer normalen Aufstellungszone aus aufstellen. Bodentruppen können nur in oder bei Nachschubposten aufgestellt werden und Lufteinheiten nur auf Flughafenhexfelder. Um die entsprechende historische Situation widerzuspiegeln, stehen in bestimmten Schlachten weniger Einsatzhexfelder, als nötig wären, zur Verfügung.*

Das Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung ist sehr einfach aufgebaut. Es gibt eine vertikale Anzeige, in der Ihre Einheiten erscheinen und die mit einem Schieberegler bedient wird, der sich rechts davon befindet. In der unteren rechten Ecke des Fensters befinden sich verschiedene Schaltflächen. Wenn Sie für die Aufstellung mehr als acht Einheiten zur Verfügung haben, klicken Sie auf den Schieberegler und halten Sie die Maustaste gedrückt, während Sie den Schieberegler auf und ab bewegen, oder klicken Sie auf den Pfeil nach oben oder den Pfeil nach unten, die sich auf dem Schieber befinden und halten Sie die Maustaste gedrückt. Um eine Einheit auf dem Schlachtfeld aufstellen zu können, klicken Sie auf die Einheit. Die zur Verfügung stehenden Aufstellungshexfelder werden dunkel unterlegt angezeigt. Schalten Sie zur Strategischen Karte um oder gehen Sie mit dem Cursor über den Rand des Bildschirms hinaus, damit Sie die Aufstellungshexfelder sehen können. Bodentruppen können nur in oder bei Nachschubposten aufgestellt werden und Lufteinheiten nur auf Flughäfen oder Flugzeugträgern, die von Ihnen kontrolliert werden. In einer Kampagne stehen nur während Ihres ersten Zuges sogenannte „Absprunghexfelder“ zur Verfügung, ansonsten gelten die gleichen Regeln. Klicken Sie auf ein dunkel unterlegtes Hexfeld im Schlachtfeld, um die Einheit dort aufzustellen.

Klicken Sie jetzt auf die Schaltfläche „Einheiten kaufen“ und kaufen Sie weitere Einheiten, die Sie aufstellen können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm „Einheiten kaufen““ ab Seite 29.

Schalten Sie auf „Luftmodus“, um die Lufteinheiten hervorzuheben.

Hinweis: *Eine Luft- und eine Bodeneinheit können das gleiche Hexfeld besetzen.*

Durch Klicken auf die Schaltfläche „Strategische Karte“ wird das Schlachtfeld durch die strategische Karte ersetzt. Klicken Sie auf einen Bereich innerhalb der Strategischen Karte, um zum Schlachtfeld zurückzukehren. Der ausgewählte Bereich befindet sich in der Mitte des Schlachtfeldes.

Die Schaltfläche „Hexfeldseiten anzeigen“ blendet ein Gitternetz auf dem Schlachtfeld ein, das sich für die Entfernungsabschätzungen während der Aufstellung von Einheiten als nützlich erweisen kann.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Aufstellung beenden“ in der unteren rechten Ecke des Bildschirmes, um das Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung zu schließen.

Leiste mit zusätzlichen Optionen

Bei der Leiste mit den zusätzlichen Optionen finden Sie eine Schaltfläche mit der Bezeichnung „Zusätzliche Steuerfunktionen". Wenn Sie darauf klicken, erscheint links davon eine Leiste mit zusätzlichen Steuerfunktionen.

Statusbericht

In der unteren Hälfte des Schlachtfeldes erscheint ein Fenster, in dem Sie sehen können, welcher Zug gerade gespielt wird, um welches Datum es sich handelt, wie die Wetterlage ist und welches die Siegeshexfelder sind. Um das Anzeigenfenster zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche am Bildschirmrand.

Hotkey Liste anzeigen

Es erscheint ein Fenster mit einer Auflistung der Hotkeys für PANZER GENERAL IIID. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Fenster mit den Hotkeys zu schließen.

Audio-Einstellungen

Öffnet ein weiteres Fenster, das sich über die Leiste mit den zusätzlichen Optionen legt und von dem aus Sie Ihre Audio-Einstellungen verändern können.

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Musik ein- und ausgeschaltet. Wenn die Musik eingeschaltet ist, erscheint die Schaltfläche heruntergedrückt und goldfarben unterlegt. Ist die Musik ausgeschaltet, erscheint die Schaltfläche erhöht. Wenn die Musik angeschaltet ist, läßt sich die Lautstärke mittels des Schiebereglers, der sich unterhalb der Schaltfläche befindet, einstellen.

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die Soundeffekte ein- und ausgeschaltet. Wenn die Soundeffekte eingeschaltet sind, erscheint die Schaltfläche heruntergedrückt und goldfarben unterlegt, sind die Soundeffekte ausgeschaltet, erscheint die Schaltfläche erhöht. Die Lautstärke läßt sich über den Schieberegler unterhalb der Schaltfläche einstellen.

Klicken Sie auf die untere Schaltfläche der Schaltflächenreihe, um die Einstellungen zu speichern und um zu der Leiste mit den zusätzlichen Optionen zurückzukehren.

Videoeinstellungen

Es erscheint das Fenster mit den Videoeinstellungen, von dem aus Sie vorherige Züge aus gespeicherten Schlachten noch einmal ansehen können. Es gibt vier Schaltflächen, Spielen, Stop, Schnell vorspulen und Zurück, die Ihnen als Steuerfunktionen in diesem Fenster zur Verfügung stehen. „Spielen" führt den aktuellen Zug aus. „Stop" stoppt die Wiederholung eines Zuges. „Schnell vorspulen" geht vor zum nächsten Zug. „Zurück" kehrt zum vorherigen Zug zurück.

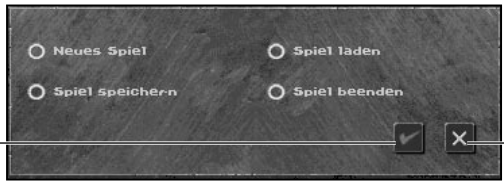
Gelände anzeigen

Blendet Einheiten aus dem Schlachtfeld aus, um das Gelände deutlich zu zeigen. Klicken Sie wieder auf die Schaltfläche „Gelände anzeigen", um diese Funktion zu beenden.

Hexfeldseiten anzeigen

Auf dem Schlachtfeld werden die Hexfelder in Form eines Gitternetzes angezeigt. Klicken Sie wieder auf die Schaltfläche „Hexfelder anzeigen", um diese Funktion zu beenden.

Fenster Spielfunktionen



Das Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen besteht aus vier grundlegenden Steuerfunktionen: Neues Spiel, Spiel laden, Spiel speichern und Spiel verlassen. Klicken Sie auf eine der Spielfunktionen, um die Auswahl zu bestätigen. Nicht alle diese Spielfunktionen sind von jedem Bildschirm aus verfügbar. So können Sie vom Startbildschirm aus z. B. kein Spiel speichern. Nicht verfügbare Spielfunktionen sind grau unterlegt. Wenn Sie es sich anders überlegt haben und diese Spielfunktionen nicht benutzen wollen, klicken Sie auf „Beenden" am unteren rechten Bildschirmrand, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Neues Spiel

Wenn Sie die Schaltfläche „Neues Spiel" anklicken, gelangen Sie zum Startbildschirm von PANZER GENERAL IIID, von dem aus Sie ein neues Spiel beginnen können.

Spiel laden

Wenn Sie die Schaltfläche „Spiel laden" anklicken, erscheint ein zweites Fenster mit einer Auflistung aller bisher gespeicherten Spiele auf dem Bildschirm. Ist die Liste leer, sind keine Spiele im Verzeichnis **Panzer General IIID\Save** gespeichert, die PANZER GENERAL IIID als gespeichert Spiele erkennt.

Klicken Sie auf den Namen eines gespeicherten Spiels, um eine Beschreibung aufzurufen. Ist dies das Spiel, daß Sie laden wollen, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche auf der Anzeige „Spiel laden" und klicken Sie noch einmal darauf, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie sich entscheiden, dieses Spiel nicht zu laden, klicken sie „Beenden", um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Spiel speichern

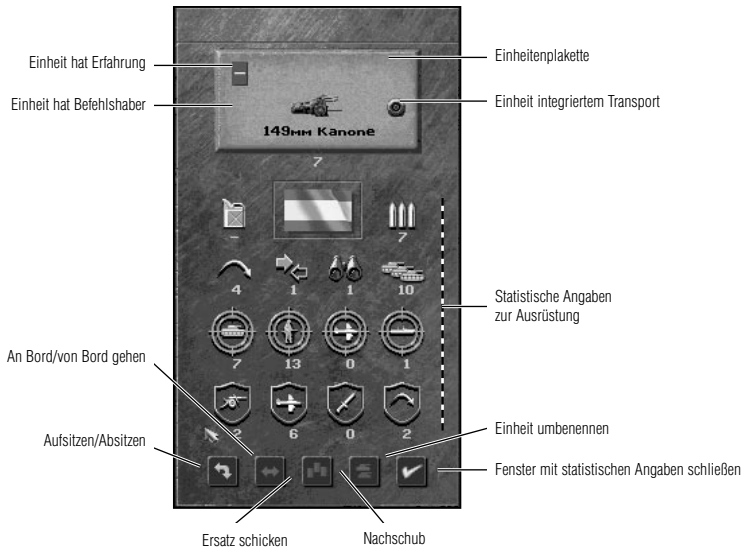
Wenn Sie die Schaltfläche „Spiel speichern" anklicken, erscheint ein zweites Fenster auf dem Bildschirm, mit einer Auflistung der Namen aller bereits gespeicherten Spiele. Klicken Sie mit dem Cursor auf das Feld „Neues Spiel speichern" und schreiben Sie den Namen des Spieles, das Sie speichern wollen, hinein. Klicken Sie dann mit dem Cursor auf das Textfeld unten im „Spiel speichern" Fenster und geben Sie eine kurze Beschreibung des Spiels ein, die man später angezeigt bekommt, wenn man den Namen des Spiels anklickt. ***Hinweis:*** *Ein Spiel für mehrere Spieler kann nicht gespeichert werden*. Bestätigen Sie Ihre Eingaben, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken und speichern Sie das Spiel. Die notwendige Endung wird an den von Ihnen eingegebenen Dateinamen angehängt. Ihre Spiele werden im Verzeichnis **Panzer General IIID\Save** gespeichert. Wenn Sie sich entscheiden, das Spiel nicht zu speichern, klicken sie auf „Beenden", um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Spiel verlassen

Wenn Sie diese Funktion auswählen, werden Sie ausdrücklich gebeten, Ihre Entscheidung erst zu bestätigen. Nachdem Sie Ihre Entscheidung bestätigt haben, verlassen Sie das Spiel und kehren zum Startbildschirm von PANZER GENERAL IIID zurück. Wenn Sie sich entscheiden, das aktuelle Spiel doch weiter zu spielen, klicken Sie auf „Zug abbrechen".

Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit

Dieses Fenster erscheint, wenn Sie während eines Spiels mit der rechten Maustaste auf eine Einheit klicken.



Oben im Fenster wird in einem Feld der Erfahrungswert und der Ausrüstungstyp der Einheit angegeben und ein Symbol der Einheit eingeblendet. Darunter erscheint in der Mitte der ersten von vier Reihen mit Symbolen die Nationalflagge der Einheit. Die Symbole geben Informationen zu den aktuellen Treibstoffreserven der Einheit, deren Munitionsnachschub, den Stärkepunkten und die Angriffsstatistiken. Wenn eine Einheit eingestiegen ist, werden die Transportstatistiken angezeigt. Wenn Sie den Cursor über ein Symbol ziehen, erscheint ein Beschreibungstext auf dem Bildschirm, der die Statistik kennzeichnet. Weitere Informationen zu den Statistiken finden Sie in Abschnitt „Statistische Angaben zu den Einheiten" ab Seite 83. Unten im Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit sind fünf Schaltflächen, die verschiede Funktionen der Einheiten steuern und ganz rechts befindet sich die Schaltfläche „Beenden".

Aufsitzen/Absitzen

Wenn Einheiten integrierten Transport benutzen, können sie schneller bewegt werden, sie sind aber auch Angriffen gegenüber weitaus verwundbarer. Nachdem Sie eine Einheit haben aufsitzen oder absitzen lassen, können Sie den Zug noch annullieren. Sie können einen Zug nur direkt nach seiner Ausführung wieder rückgängig machen. Eine aufgesessene Einheit verwendet ihre Transportstatistiken, wenn Sie währenddessen in eine Schlacht verwickelt ist.

An Bord gehen/Von Bord gehen

Einheiten an Bord oder von Bord einer Luft- oder Schiffseinheit gehen zu lassen, kann immer nur zu Beginn des aktuellen Zuges einer Einheit durchgeführt werden, in anderen Worten, eine Einheit kann nicht bewegt werden oder an einem Kampf teilnehmen, bevor sie nicht an Bord oder von Bord gegangen ist. Geht eine Einheit von Bord, ist deren Zug beendet. Eine Einheit kann, nachdem sie von Bord gegangen ist, weder bewegt werden, noch einen Angriff ausführen. An/Von Bord gehen entsprechen nicht der Funktion Einsteigen/Aussteigen. Weitere Informationen zu den Unterschieden der Funktionen an Bord/von Bord gehen bei Luft- und Schiffseinheiten finden Sie in Abschnitt „An Bord gehen und von Bord gehen bei Luft- und Schiffseinheiten“ ab Seite 47.

Ersatz schicken

Ersatz kostet Stärkepunkte und versorgt die Einheit automatisch, wie in Abschnitt „Nachschubregeln“ ab Seite 52 beschrieben ist. Die Auswahl dieser Funktion beendet den Zug der Einheit. Bodentruppen können überall Ersatz anfordern, Lufteinheiten nur auf unbefestigten Flughafen- oder Flugzeugträgerhexfeldern. Schiffseinheiten erhalten keinen Ersatz. Schiffsreparaturen dauern weitaus länger, als eine Schlacht. Eine Einheit erhält weniger Ersatz, wenn Sie sich in der Nähe einer gegnerischen Einheit befindet. Bei mehr als zwei gegnerischen Einheiten in der Nähe, kann die Einheit nicht mit Ersatz versorgt werden. Schlechtes Wetter und Wüstengelände verringern ebenfalls die Möglichkeit, Ersatz zu bekommen.

Nachschub

Versorgt die ausgewählte Einheit bis zur Hälfte Ihrer maximalen Kapazität mit Nachschub. Dies ist die einzige Maßnahme, die von der Einheit während ihres Zuges ergriffen werden kann. Einheiten, die Ersatz erhalten, erhalten automatisch auch neuen Nachschub. Gegnerische Einheiten in der Nähe verhindern eine weitere Versorgung mit Nachschub, außer als Teil von der Versorgung mit Ersatz. Wetter und Gelände wirken sich ebenfalls auf den Nachschub aus. Jede Einheit erhält jedoch einen garantierten Nachschub von mindestens einem Munitionspunkt und einem Treibstoffpunkt an Nachschub, unabhängig von den Umständen, in denen sie sich befindet. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Nachschubregeln“ ab Seite 52.

Umbenennen

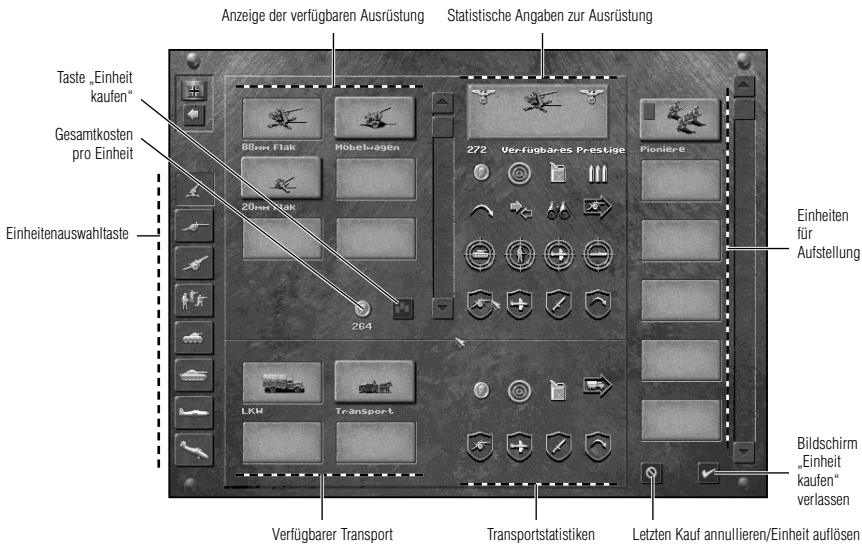
Klicken Sie hier, um Ihre Einheit umzubenennen. Es erscheint ein Textfeld, klicken Sie einfach darauf und geben Sie den geänderten Namen der Einheit ein.Klicken Sie auf „Beenden“, um das „Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit“ zu schließen.

Sekundärbildschirme

Die Bildschirme „Einheiten kaufen“, „Feldhauptquartiere“ und „Dossier“ können von verschiedenen Punkten im Spiel aufgerufen werden. Wenn Sie einen dieser Bildschirme mit „Beenden“ verlassen, gelangen Sie im Regelfall zum vorherigen Bildschirm oder Fenster, von dem aus Sie diesen Bildschirm aufgerufen haben.

Bildschirm „Einheiten kaufen“

Der Bildschirm „Einheiten kaufen“ ist in zwei Teile aufgeteilt. Mit der Pfeiltaste oben links im Bildschirm können Sie zwischen den Armeen der verschiedenen Länder hin- und herschalten. Darunter befindet sich eine vertikal angeordnete Reihe mit den Schaltflächen für die Auswahl der Einheitenklassen. Wenn Sie auf eine der Schaltflächen für die Auswahl der Einheitenklassen klicken, erscheinen rechts davon im Fenster „Verfügbare Ausrüstung“ verschiedene Symbole. Diese Symbole repräsentieren die verschiedenen Ausrüstungen innerhalb der Klasse, die aktuell zur Verfügung stehen. Wenn Sie auf eines der Fenster mit der „Verfügbaren Ausrüstung“ klicken, erscheinen die statistischen Angaben dieser Einheit im Fenster „Statistische Angaben zur Ausrüstung“. Wenn Sie den Cursor über eines der Statistiksymbole ziehen, erscheint ein Beschreibungstext auf dem Bildschirm, der das Symbol kennzeichnet. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Statistische Angaben zu den Einheiten“ ab Seite 83. Ihr verfügbares Prestige wird über dem Fenster mit den statistischen Angaben zur Ausrüstung angezeigt.



Wenn die ausgewählte Einheit Transportmittel für den Transport benutzen kann, erscheinen unterhalb des Fensters „Verfügbare Ausrüstung“ in den Fenstern „ Verfügbarer Transport“ ebenfalls Symbole. Wenn Sie Einheiten kaufen, die sich nicht aus eigener Kraft fortbewegen können, ist das LKW-Symbol immer heruntergedrückt. Wenn Sie ein anderes Transportmittel auswählen möchten, klicken Sie auf ein anderes Fenster mit der Bezeichnung „Verfügbarer Transport“, um die gewünschte Art des Transportes auszuwählen. Die Kosten für den Transport werden zu den Gesamtkosten der Einheit addiert, die unten im Fenster „Verfügbare Ausrüstung“ angegeben werden. Neben der Anzeige mit dem Gesamtpreis der Einheit befindet sich die Schaltfläche „Einheit kaufen“. Klicken Sie darauf, um die Einheit zu Ihrer Armee dazu zu zählen. Das Symbol der betreffenden Einheit erscheint in einem der Fenster „Einheit bereit zur Aufstellung“, auf der rechten Seite des Bildschirms „Einheiten kaufen“.

Wenn Sie Ihre Meinung geändert haben, klicken Sie „Spielzug annullieren“. Damit machen Sie den letzten Zug, den Kauf der Einheit, rückgängig. Sie können auch mehrere Befehle hintereinander annullieren, indem Sie entsprechend oft diese Schaltfläche klicken. Damit machen Sie die Käufe in umgekehrter Reihenfolge rückgängig. Sie können auch direkt auf eine Einheit im Fenster „Einheit bereit zur Aufstellung“ klicken und dann auf „Spielzug annullieren“, um genau diesen Kauf zu annullieren. Klicken Sie „Beenden“ in der unteren rechten Bildschirmseite, um zu Ihrem vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Wenn Sie während des Spiels eine Einheit gekauft haben, erscheint das Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung. Weitere Informationen zur Aufstellung Ihrer neu gekauften Truppen finden Sie in Abschnitt „Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung“ ab Seite 23.

Hinweise zum Bildschirm „Einheiten kaufen“

Die Prestigepunktkosten einer Einheit spiegeln nur grob ihre Effektivität wider – prüfen Sie also die Kampfwerte eingehend, ehe Sie Ausrüstung kaufen oder weiter aufrüsten. Beachten Sie, daß ein teuerer Kauf oder eine teuere Aufrüstung mit der Notwendigkeit, genügend Prestigepunkte zu besitzen, abgewogen werden muß, damit Sie sich in einer schweren Schlacht noch Ersatz für Ihre Stammeinheiten leisten können.

Die maximale Treibstoff- und insbesondere die maximale Munitionskapazität müssen sorgfältig geprüft werden. Nachschub ist bei Einheiten wichtiger, die einen Angriff auf den Gegner durchführen sollen, als bei Einheiten, die gekauft werden, um ein Siegeshexfeld zu verteidigen, das weit hinter der Front liegt. Denken Sie daran, daß eine Einheit leicht mehrere Schuß Munition während eines Zuges aufbrauchen kann, wenn sie mehrmals angegriffen wird oder wenn Sie eine andere in der Nähe befindliche Einheit, die angegriffen wird, mit Abwehrfeuer unterstützt.

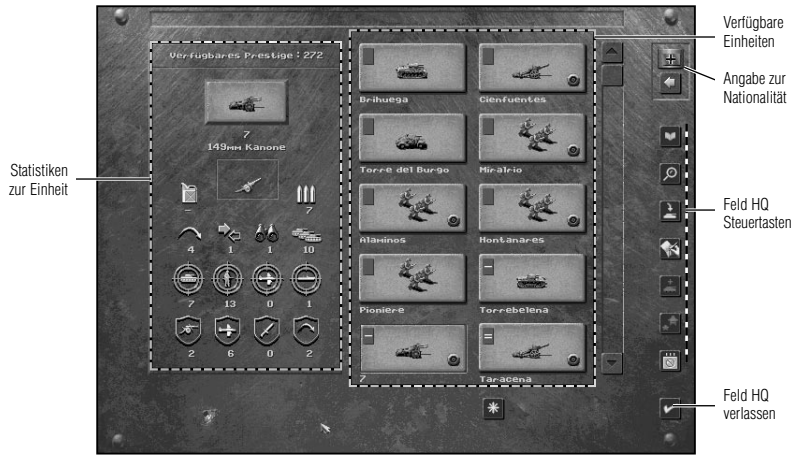
Verteidigung (Sturmangriff) ist ein weiterer statistischer Wert, auf den Sie achten sollten, vor allem, wenn die Einheit in schwierigem Gelände auf Infanterietruppen stößt, was in den meisten Schlachten durchaus häufig vorkommt. Wenn sich eine Einheit gegen Infanterie verteidigt und die Schlacht in einem Waldgebiet oder in einer Stadt stattfindet oder eine zähe Verteidigung notwendig erscheint, geschieht das eher im Zuge einer Verteidigung (Sturmangriff), als einer Verteidigung (Bodenangriffe).

Beim Kauf von Einheiten kann eine Auswertung der statistischen Angaben von gegnerischen Einheiten sehr hilfreich sein. Beginnen Sie zunächst mit dem Vergleich der Angriffs- und Verteidigungswerte, damit Sie feststellen, wer in einem fairen Kampf über das größere Vernichtungspotential verfügt. Vergleichen Sie dann die Initiativewerte, um herauszufinden, wer den Kampf wahrscheinlich auslösen könnte. Beachten Sie dabei bitte, daß erfahrene Einheiten einen Bonus zu Ihrem Initiativewert erhalten.

Erfahrung spielt besonders bei Luftkämpfen eine wichtige Rolle, da sich dort die Initiativewerte nicht groß unterscheiden und die Angriffswerte im Vergleich zu den Verteidigungswerten hoch sind. Erfahrung spielt bei den Panzerkämpfen zu Anfang des Krieges eine geringere Rolle, da die Angriffswerte im Vergleich zu den Verteidigungswerten niedriger sind.

Bildschirm „Hauptquartier“

Im Bildschirm „Hauptquartiere“ können Sie Informationen zu Ihren Truppen abrufen. Auf der linken Seite des Bildschirms ist ein Bereich mit statistischen Angaben zu den Einheiten, in der Mitte sind die Anzeigen mit den Symbolen der Einheiten aufgereiht und auf der rechten Seite ist die Leiste mit den Steuertasten des Bildschirms „Hauptquartier“ zu sehen. Sie können die Armeen der Länder, die Sie befehligen, „durchblättern“, indem Sie auf die Pfeiltaste klicken, die sich unterhalb der Nationalflagge in der oberen rechten Ecke des Bildschirms „Hauptquartier“ befindet. Besitzen Sie mehr Einheiten einer bestimmten Armee, als in der Anzeige mit den Symbolen angezeigt werden können, können Sie mit dem Schieberegler die Liste nach oben und unten durchblättern. Wenn Sie eine der Einheiten anklicken, erscheinen die statistischen Angaben zur Einheit, gleichzeitig werden noch eine Reihe der Steuertasten aktiviert.



Dossier

Es erscheint der Bildschirm „Dossier“, von dem aus Sie Ihre Leistung als General während des aktuellen Szenarios oder während einer Kampagne auswerten können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Dossier“ ab Seite 34.

Einheit inspizieren

Es erscheint der Bildschirm „Einheiten inspizieren“, von dem aus Sie die Leistung einer Einheit während des Szenarios oder einer Kampagne auswerten können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Einheiten inspizieren“ ab Seite 35.

Zur Einheit gehen

Diese Funktion kann nur während einer Schlacht aufgerufen werden. Der Bildschirm „Feldhauptquartiere“ wird verlassen und das Schlachtfeld wird um die ausgewählte Einheit herum eingeblendet.

Einheiten kaufen

Es erscheint der Bildschirm „Einheiten kaufen“, von dem aus Sie neue Einheiten zu Ihren Truppen dazu kaufen können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Einheiten kaufen“ ab Seite 29.

▶ *Überstärke-Einheit*

Während einer Kampagne kann eine Einheit mit einem Erfahrungswert von eins oder größer Überstärke erhalten. Klicken Sie dazu auf diese Schaltfläche. Wenn Sie, zwischen den Schlachten, auf diese Schaltfläche klicken, wird zu den Stärkepunkten der Einheit ein Punkt addiert, maximal bis zu dem Wert, der sich einschließlich mit dem Erfahrungswert der Einheit daraus ergibt. Beispielsweise kann eine Einheit mit 10 Stärkepunkten und dem Erfahrungswert zwei eine Stärke von maximal 12 erreichen. Die Verwendung von Überstärke kostet Prestigepunkte und jede Einheit kann nur einmal nach jeder Schlacht Überstärke erhalten.

Wird eine Einheit mit Überstärke während einer Schlacht beschädigt, kann nur bis zur normalen Stärke mit Ersatz aufgerüstet werden. Nach Beendigung der Schlacht haben Sie jedoch die Möglichkeit, die Einheit wieder auf Überstärke aufzurüsten und so auf ihren vorherigen Stand zurückzubringen. Wenn die Einheit ihren Maximalwert nicht erreicht hat oder einen anderen Erfahrungswert erhält, kann sie sogar noch stärker gemacht werden.

Eine Einheit mit drei Erfahrungswerten kann zum Beispiel auf eine Stärke von 12 gebracht werden. Während der nächsten Schlacht werden sie auf Stärke 9 reduziert, durch die Anforderung von Ersatz erhält die Einheit Stärke 10. Nach der Schlacht klicken Sie vom Bildschirm „Feldhauptquartiere" auf „Überstärke". Dadurch erhält die Einheit jedesmal, wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, einen Stärkepunkt, bis zu einer Stärke von 13.

Einheiten mit Überstärke zu versehen ist zwar ein langsamer Prozeß, resultiert aber in einer Kombination aus zahlenmäßiger Stärke und Qualität, mit der einige gegnerische Einheiten durch einen einzigen Angriff zerschlagen werden können.

▶ *Einheit aufrüsten*

Aktiviert den Bildschirm „Einheit aufrüsten", von dem aus Sie den Typ der Einheit innerhalb ihrer Klasse ändern und integrierten Transport, wenn verfügbar, hinzufügen können. Sie können Einheiten nur zwischen Schlachten vom Bildschirm „Feldhauptquartiere" aus aufrüsten. Das Aufrüsten von Einheiten kostet Prestigepunkte.

Einheit auflösen

Während einer Kampagne bewirkt dieser Befehl, daß die betreffende Einheit in Ihren Truppen aufgelöst und unter den Befehl eines anderen Generals gestellt wird. Dadurch werden Prestigepunkte frei, die Sie für eine andere Einheit einsetzen oder zum Kauf von Ausrüstung für vorhandene Truppen verwenden können. Dieser Befehl ist nur zwischen zwei Schlachten aktiv.

Spiel

Es erscheint das Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen, von dem aus Sie ein Spiel laden, speichern, verlassen oder ein neues Spiel beginnen können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen" ab Seite 26.

Beenden

Verläßt den Bildschirm „Feldhauptquartiere" und kehrt zum vorherigen Bildschirm zurück oder beginnt eine neue Schlacht, wenn Sie sich zwischen den Schlachten einer Kampagne befinden.

▶ Bildschirm „Dossier“

Der Bildschirm „Dossier“ zeigt eine Aufstellung Ihrer Leistung als Befehlshaber, sowohl während eines Szenarios als auch während einer Kampagne.

Auf der linken Seite sind die Ergebnisse Ihrer Schlachten aufgeführt. Während einer Kampagne: Glorreicher Sieg, Sieg, taktischer Sieg und Niederlage. In der Mitte erscheint die Anzahl der zerstörten oder zur Kapitulation gezwungenen gegnerischen Einheiten während Ihres Kommandos, eingeteilt nach Einheitenklassen und auf der rechten Seite finden Sie die Anzahl der Verluste, die Ihre eigenen Truppen während Ihres Kommandos erlitten haben.

Falls Sie in Ihrer Laufbahn Auszeichnungen für außergewöhnliche Leistungen während eines Szenarios oder einer Kampagne erhalten haben, werden diese am oberen Bildschirmrand zusammen mit einer Abbildung angezeigt.

Unterhalb der Abbildung Ihres Generals befindet sich ein Name. Klicken Sie auf den Namen und ändern Sie ihn.

Weiter rechts unten im Bildschirm befindet sich die Schaltfläche „Beenden“, mit der Sie zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.

Bildschirm „Einheit inspizieren“

Der Bildschirm „Einheit inspizieren“ wird vom Bildschirm „Feldhauptquartiere“ aus aufgerufen. Hier erhalten Sie sowohl detailliertere statistische Informationen über die Einheit als im „Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit“ als auch Einzelheiten über die Leistung der Einheit im aktuellen Szenario oder in der aktuellen Kampagne.

Oben im Bildschirm befindet sich der Name und der Ausrüstungstyp der Einheit, darüber ein Symbol der Einheit. Klicken Sie auf den Namen der Einheit oder auf „Einheit umbenennen“, um den Namen zu ändern. Darunter stehen die statistischen Angaben über die Einheit. Wenn Sie den Cursor über ein abgebildetes Symbol ziehen, erscheint in einem Informationsfeld am oberen Rand des Bildschirmes die Bezeichnung des Symbols. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Statistische Angaben zu den Einheiten“ ab Seite 83. Wenn die Einheit ein Transportmittel benutzt, werden die statistischen Angaben zum Transport unterhalb den statistischen Angaben zu den Einheiten eingeblendet.

▶ Auf der unteren rechten Seite des Bildschirms ist eine Anzeige mit Angaben über den Ausgang der Schlachten, wie die Anzahl der gegnerischen Einheiten, die diese Einheit vernichtet oder zur Kapitulation gezwungen hat. Ebenfalls auf der rechten Seite, gleich darüber, erscheint ein Bild des Befehlshabers der Einheit, sofern diese Einheit einen bestimmten Befehlshaber hat. Zu dem Bild werden zwei Schaltflächen eingeblendet. Wenn Sie sie anklicken, erhalten Sie in den Informationsfeldern am oberen Rand des Bildschirmes Angaben über die besonderen Fähigkeiten des Befehlshabers. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Befehlshaber“ ab Seite 45.

Wenn Sie sich die statistischen Angaben der Einheit angesehen haben, klicken Sie auf die Pfeiltaste in der unteren linken Hälfte des Bildschirms, um zur nächsten Einheit zu gehen oder auf „Beenden“, um zum Bildschirm „Feldhauptquartiere“ zurückzukehren.

SPIEL FÜR MEHRERE SPIELER

In PANZER GENERAL IIID haben Sie die Möglichkeit, mittels Netzwerk oder Internet ein Spiel mit mehreren Spielern zu spielen. Weitere Einzelheiten zu einigen Funktionen bei einem Spiel für mehrere Spieler entnehmen Sie bitte dem beiliegenden Datenblatt.

Der Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Multiplayer-Szenario spielen“, die sich im Startbildschirm von PANZER GENERAL IIID befindet, um den Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“ aufzurufen. Auf diesem Bildschirm befinden sich drei Spielfunktionen, unter denen Sie auswählen können, wie Sie das Spiel spielen wollen.

Netzwerk

Über den Netzwerk-Anschluß können Sie mittels LAN ein Spiel beginnen oder an einem Spiel teilnehmen.

Internet

Über den Internet-Anschluß können Sie mittels Internet ein Spiel beginnen oder an einem Spiel teilnehmen.

Klub SSI

„Klub SSI“ steht für einen geplanten Internet-Service, über den Sie sich mit anderen PANZER GENERAL IIID Spielern in Verbindung setzen und an Spielen für mehrere Spieler teilnehmen können. Weitere Informationen finden Sie auf der Strategic Simulation Web-Seite, *www.ssionline.com*.

Ein Spiel für mehrere Spieler aufbauen

Um ein Spiel zu beginnen, rufen Sie im Startbildschirm den Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“ auf, indem Sie auf die Schaltfläche „Multiplayer-Szenario spielen“ klicken. Im Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“ wählen Sie aus, wie Sie das Spiel spielen wollen. Klicken Sie entweder auf die Schaltfläche für den Netzwerk-Anschluß oder den Internet-Anschluß. Sie werden gefragt, ob Sie ein Spiel beginnen oder an einem Spiel teilnehmen möchten. Klicken Sie auf „Spiel erstellen“ und bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Jetzt werden Sie gebeten, einen Namen für das Spiel, das Sie beginnen möchten, anzugeben. Wählen Sie einen Namen aus, geben Sie ihn ein und bestätigen Sie Ihre Entscheidung.

Dann werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben. Geben Sie Ihren Namen ein und bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Jetzt werden Sie gebeten, die Anzahl der teilnehmenden Spieler einzugeben. Klicken Sie auf die Anzahl der Spieler, zwischen zwei und vier, die mit Ihnen spielen wollen und bestätigen Sie Ihre Entscheidung. ***Hinweis:*** *Diese Spiele in PANZER GENERAL IIID sind für eine bestimmte Anzahl von Spielern entwickelt worden. Deshalb ist die Anzahl der zur Verfügung stehenden Szenarien im Bildschirm „Szenarienauswahl“ abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Spieler des jeweiligen Spiels.*

Es erscheint der Bildschirm „Szenarienauswahl“, in dem alle zur Verfügung stehenden Szenarien im unteren linken Fenster aufgelistet sind. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um durch die Liste zu blättern. Wenn Sie mit der Maus auf eines der Szenarien klicken, erscheint eine kurze Beschreibung im oberen linken Fenster.

Im unteren rechten Fenster werden die Flaggen der am ausgewählten Szenario beteiligten Länder, die Länder der einzelnen Spieler und die Anzeige für die Einstellungen der Prestigepunkte angezeigt. Erhöhen oder reduzieren Sie die Prestigewerte eines Spielers, indem Sie auf Pfeil nach oben oder Pfeil nach unten klicken, die sich unterhalb und oberhalb der Anzeige des Standardwertes befinden. Derjenige, der das Spiel initiiert, kann das Land eines Spielers ändern, indem er auf die Flagge klickt, die sich neben dem Namen des Spielers befindet. Im oberen Teil ist ein Texteingabefenster, über das Sie sich mit Ihren Mitspielern unterhalten können. Wenn Sie einem anderen Spieler eine Nachricht senden möchten, klicken Sie auf das Texteingabefenster und geben Ihren Text ein.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Zeit pro Spielzug“ auf der rechten Seite des Bildschirms, um ein Zeitlimit für den Zug eines jeden Spielers festzulegen. Klicken Sie einfach auf die Pfeile, die erscheinen, um die Zeit um fünf Minuten zu erhöhen oder zu reduzieren. Züge können zwischen fünf und 30 Minuten dauern. Wenn ein Zeitlimit gesetzt ist, geht nach Ablauf der festgesetzten Zeit das Spiel beim nächsten Spieler weiter.

Wenn Sie das Szenario und die Einstellungen zu den Spielern ausgewählt haben, bestätigen Sie Ihre Entscheidung, um das Spiel zu beginnen.

An einem Spiel für mehrere Spieler teilnehmen

Wenn Sie an einem Spiel für mehrere Spieler teilnehmen möchten, das bereits von einer anderen Person begonnen wurde, gehen Sie zum Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“, indem Sie im Startbildschirm auf „Multiplayer-Szenario spielen“ klicken. Jetzt sind Sie im Bildschirm „Spiel für mehrere Spieler“. Wählen Sie zuerst aus, welche Art von Spiel Sie spielen möchten, indem Sie auf die entsprechende Spielefunktion klicken: Netzwerk-Anschluß oder Internet-Anschluß. Sie werden gefragt, ob Sie ein Spiel beginnen oder an einem Spiel teilnehmen möchten. Klicken Sie auf „Am Spiel teilnehmen“ und bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Dann werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben. Geben Sie Ihren Namen ein und bestätigen Sie Ihre Entscheidung.

Wenn Sie an einem LAN Spiel teilnehmen, durchsucht PANZER GENERAL IIID automatisch Ihr Netzwerk nach verfügbaren Spielen. Bei einem Internet Spiel werden Sie gebeten, die IP Adresse des zuständigen Host Rechners anzugeben. Geben Sie die IP Adresse ein und drücken Sie auf „**Eingabe**“. Wenn Sie nach verfügbaren Spielen suchen möchten, lassen Sie das Textfeld leer und drücken Sie auf „**Eingabe**“.

Im nächsten Bildschirm erscheinen die zur Verfügung stehenden Spiele. Klicken Sie auf das Spiel, das Sie ausgewählt haben. Es erscheint der Hauptbildschirm.

Optionen für Spiele mit mehreren Spielern

Netzwerk-Chat

Bei einem Spiel für mehrere Spieler können Sie sich mit Ihren Mitspielern während des Spiels „unterhalten". Das „Netzwerk-Chats"-Fenster erscheint, wenn Sie eine Nachricht erhalten. Um eine Nachricht an einen oder alle Ihre Mitspieler zu schicken, klicken Sie auf die Schaltfläche „Netzwerk-Chat" im Hauptbildschirm. Das „Netzwerk-Chats"-Fenster erscheint.

Im oberen Textfeld werden Meldungen angezeigt, die Sie eingegeben und Ihre Mitspieler von Ihnen erhalten haben. Um die Texte besser unterscheiden zu können, werden sie verschiedenfarbig angezeigt. Unterhalb der Textfelder „Nachrichten abgeschickt" und „Nachrichten erhalten" ist ein kleineres Textfeld. Wenn Sie eine Nachricht schicken möchten, klicken Sie auf dieses Textfeld, geben Ihren Text ein und drücken dann auf „**Eingabe**", um den Text abzuschicken. Ihre Nachricht wird dann automatisch an alle teilnehmenden Spieler geschickt.

Wenn Sie sich nur mit bestimmten Spielern unterhalten wollen, klicken Sie zuerst auf die Schaltfläche „Netzwerk-Chat", wählen dann die entsprechenden Empfänger aus, indem Sie auf Ihre Zahl, die neben der Flagge angezeigt wird, klicken. Die Zahlen der Spieler, die Sie ausgewählt haben, sind heruntergedrückt und goldfarben, alle anderen sind erhöht und silberfarben dargestellt. Nachdem Sie die Spieler ausgewählt haben, geben Sie Ihre Nachricht in das Textfeld am unteren Bildschirmrand ganz normal ein. Spieler, die Sie nicht ausgewählt haben, können Ihre Nachricht nicht lesen. Bitte denken Sie daran: Wählen Sie keine bestimmten Spieler aus, erhalten ausnahmslos alle Spieler Ihre Nachricht! Klicken Sie auf „Beenden" auf der linken Seite des Bildschirmes, um das „Netzwerk-Chats"-Fenster zu schließen.

Spiele speichern

Spiele für mehrere Spieler können nicht gespeichert werden.

Ausscheiden eines Spielers

Wenn ein Spieler während eines Spiels für mehrere Spieler ausscheidet oder die Verbindung unterbrochen wird, geht das Spiel an den nächsten Spieler dieser Seite weiter, der dann die Armeen beider Spieler befehligt. Ist der ausgeschiedene Spieler der einzige Spieler seiner Seite, ist das Spiel beendet.

ÜBER E-MAIL SPIELEN

PANZER GENERAL IIID unterstützt E-Mail Spiele von bis zu zwei Spielern.

Beginn eines E-Mail Spiels

Um ein neues Spiel zu beginnen, klicken Sie im Startbildschirm auf „E-Mail Spiel". Entschieden Sie, ob Sie ein neues Spiel beginnen wollen oder einen Zug laden möchten. Klicken Sie auf „Neues Spiel" und bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Geben Sie ein Passwort ein und bestätigen Sie.

Es erscheint der Bildschirm „Szenarienauswahl", in dem alle zur Verfügung stehenden Szenarien im unteren linken Fenster aufgelistet sind. Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um durch die Liste zu blättern. Wenn Sie mit der Maus auf eines der Szenarien klicken, erscheint eine kurze Beschreibung im oberen linken Fenster.

Im unteren rechten Fenster werden die Flaggen der am ausgewählten Szenario beteiligten Länder angezeigt, die Länder der einzelnen Spieler und die Anzeige für die Einstellungen der Prestigepunkte. Erhöhen oder reduzieren Sie die Prestigewerte eines Spielers, indem Sie auf Pfeil nach oben und Pfeil nach unten klicken, die sich oberhalb und unterhalb der Standardeinstellung von 100 befinden. Die Zuordnung eines Landes zu einem Spieler können Sie ändern, indem Sie die Flagge neben dem Namen des Spielers anklicken. Wenn Sie das Szenario und die Einstellungen zu den Spielern ausgewählt haben, bestätigen Sie Ihre Entscheidung, um das Spiel zu beginnen.

Wenn Sie während eines Spiels auf „Spielzug beenden" klicken, erscheint der Bildschirm „Spiel speichern". Klicken Sie auf die Textzeile „Neu-gespeichertes Spiel" und geben Sie einen Dateinamen ein. Wenn Sie möchten, können Sie noch auf das untere Fenster klicken und eine Beschreibung des gespeicherten Spiels eingeben. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung, um das Spiel zu speichern. Auf dem Bildschirm erscheint, „E-Mail Zug erfolgreich gespeichert". Bestätigen Sie das und Sie kehren zurück zum Startbildschirm. E-Mail Spiele werden im Verzeichnis **PANZER** gespeichert. Die gespeicherte Datei kann als Anhang einer E-Mail an Ihren Gegner geschickt werden.

Zug laden

Wenn Sie per E-Mail einen Zug erhalten, kopieren Sie die Datei zuerst in das Verzeichnis **SAVE**. Nachdem Sie das Spiel begonnen haben, klicken Sie im Startbildschirm auf „E-Mail Spiel". Entscheiden Sie, ob Sie ein neues Spiel beginnen wollen oder einen Zug laden möchten. Klicken Sie auf „Spielzug laden" und bestätigen Sie Ihre Entscheidung. Es erscheint der Bildschirm „Dateien laden", in dem alle verfügbaren E-Mail Spiele aufgelistet sind. Klicken Sie auf den Namen des Spiels, das Sie spielen möchten. Im unteren Fenster erscheint die Beschreibung dazu, falls eine eingegeben wurde. Bestätigen Sie Ihre Entscheidung, um das ausgewählte Spiel zu laden.

Es erscheint der Hauptbildschirm. Die Schaltfläche „Letzten Zug wiederholen" ist jetzt aktiviert. Sie können sich den letzten Zug ansehen, indem Sie auf diese Schaltfläche klicken.

AUFBAU DES SPIELS

Die nachfolgenden Begriffe und Zusammenhänge werden während des Spiels PANZER GENERAL IIID verwendet. Sie können PANZER GENERAL IIID zwar auch ohne diese Erklärungen spielen, jedoch ist ein gewisses Verständnis für die verwendeten Begriffe recht hilfreich für Ihre Entscheidungen und die Planung erfolgreicher Strategien.

Schlacht beginnen

Eine Schlacht beginnen Sie vom Hauptbildschirm von PANZER GENERAL IIID aus, indem Sie ein Szenario oder eine Kampagne für einen Spieler, ein Spiel für mehrere Spieler oder ein E-Mail Spiel auswählen. Während einer Kampagne befehligen Sie während der verschiedenen Schlachten, die Sie bestreiten, eine Gruppe von Kerneinheiten. Hilfseinheiten, durch weiße Stärkepunkte gekennzeichnet, sind jeweils nur für eine einzige Schlacht verfügbar. Überlebende Kerneinheiten gewinnen durch die Kämpfe Erfahrung und die Kombination der Einheiten reflektiert Ihre eigenen Präferenzen. Je weiter Sie sich durch die Kampagne durchkämpfen, desto mehr Prestigepunkte erhalten Sie. Dadurch sind Sie in der Lage, im Laufe Ihrer Karriere Ihre Armee immer weiter zu verbessern.

Während einer Kampagne können Sie zu Anfang, noch vor dem ersten Zug, Ihre Kerneinheiten in speziell gekennzeichneten Bereichen des Schlachtfeldes aufstellen. Bei E-Mail Spielen, Spielen für mehrere Spieler oder Szenarien für einen Spieler ist es generell nicht möglich, Truppen vor dem ersten Zug aufzustellen.

Kampf

Wenn Sie mit dem Cursor über eine gegnerische Einheit gehen, die sich innerhalb der Angriffsreichweite ihrer ausgewählten Einheit befindet, erscheint auf dem Bildschirm ein Angriffssymbol. Dort wird der zu erwartende Verlust für beide Seiten in Stärkepunkten angegeben. Eine Einschätzung Ihrer eigenen Verluste erscheint unterhalb Ihrer Flagge, die der gegnerischen unter deren Flagge. Denken Sie daran, daß es sich bei den angegebenen Werten um Schätzungen handelt. Obwohl diese Angaben auf den Angriffs- und Verteidigungswerten, dem Gelände und der Erfahrung basieren, könnten sich während der tatsächlichen Schlacht auch Veränderungen ergeben. Bei jedem Konflikt spielt der Zufallsfaktor eine Rolle! Wenn Sie einen Angriff beginnen wollen, klicken Sie, wenn das Symbol über der gegnerischen Einheit erscheint.

Während die Schlacht ihren Lauf nimmt, werden in der Einheitenstärkeanzeige die erlittenen Verluste angezeigt. In den Informationsfeldern werden Einzelheiten über den Verlauf der Schlacht aufgelistet. Eine Einheit kann sich bewegen und angreifen oder angreifen und sich dann bewegen, einzige Ausnahme sind Artillerie, Verteidigung (Luftangriffe) oder Panzerabwehreinheiten, die nachdem sie sich bewegt haben, nicht mehr angreifen können.

Kern- und Hilfseinheiten

Während einer Kampagne können Ihre Truppen Stamm- und Hilfseinheiten umfassen. Die Stammeinheiten bilden das Herzstück Ihrer Armee. Es sind Einheiten, die Sie in jeder Schlacht einsetzen können und in allen neuen Szenarien zur Verfügung stehen. Bedenken Sie, daß Stammeinheiten, die vor dem ersten Zug nicht aufgestellt wurden, nach Spielbeginn nur noch in oder bei Nachschubposten aufgestellt werden können. Stärkepunkte werden bei Stammeinheiten in schwarz angezeigt. Sie können jedoch auch Hilfseinheiten anfordern, die Ihnen für die Dauer eines bestimmten Konfliktes zur Verfügung stehen, um Ihre Mission zu unterstützen. Daß Sie Verstärkung

erhalten haben, erkennen Sie daran, daß unter Ihrem Befehl neue Truppen auf dem Schlachtfeld auftauchen, ohne daß Sie neue Truppen gekauft hätten. Die Stärkepunkte von Hilfseinheiten sind weiß gekennzeichnet. Diese Einheiten kämpfen nur jeweils eine Schlacht mit Ihrer Armee.

Verschanzung

Verschanzung bedeutet, daß Bodentruppen, wenn sie genügend Zeit haben, Defensivstrategien entwerfen können, so daß sie Angriffen besser standhalten können. Die Verschanzung nimmt Zeit in Anspruch, es sei denn, eine Einheit beginnt das Szenario bereits verschanzt. Alle Bodeneinheiten können sich verschanzen, einige können aber den Boden besser ausnutzen als andere und sich so schneller eingraben. Verschanzungsstufen sind Eigenschaften von Einheiten und nicht des Geländes, haben aber die gleiche Wirkung auf das Kampfgeschehen wie das Gelände – sie machen eine für den Gegner aufreibende „zähe Verteidigung" wahrscheinlicher.

Einheiten, die sich während einer Schlacht nicht bewegen, verschanzen sich bei jedem Zug, auch wenn sie angreifen, für Nachschub sorgen, etc. Bei jedem Zug, in der sich die Einheit nicht bewegt, verschanzt sie sich weiter. Bewegt sich eine Einheit in ein anderes Hexfeld, verliert sie all ihre Verschanzungsstufen. Sie sollten also darauf achten, daß sich Ihre Truppen an einer strategisch günstigen Position befinden, wenn sie sich verschanzen. Solange sich Ihre Truppen über das Gelände bewegen, verfügen sie nicht über eine Verschanzungsstufe. Sie erhalten aber die Grundverschanzungsstufe für den Geländetyp, in dem sie dann bleiben.

Alle Geländetypen haben eine Grundverschanzungsstufe von null bis drei, die Bodeneinheiten mit niedrigeren Verschanzungsstufen in diesem Hexfeld automatisch am Ende des Zuges erhalten. Der zugewiesene Wert wird nicht zu dem bereits vorhandenen Wert addiert, er ersetzt den vorhandenen Verschanzungswert. Die Grundverschanzungsstufen sind: drei für Städte, zwei für Wälder (Hecken) und Berge, eins für unebenes Gelände und Hügel und null für alle anderen Geländetypen. Einheiten können sich bis zu höchstens 5 Stufen über der Grundverschanzungsstufe des jeweiligen Geländes eingraben.

Verschanzungsstufen werden durch Angriffe oder Beschuß von eingegrabenen Bodeneinheiten verringert. Jeder Angriff – ob erfolgreich oder nicht – verringert die Verschanzungsstufe der Einheit um eine Stufe. Wiederholte Angriffe in einen einzigen Zug können die Verschanzungsstufe sogar bis unter die Grundverschanzungsstufe für dieses Gelände verringern, was weitere Angriffe in dem gleichen Zug begünstigt. Es bewährt sich, einen Angriff auf eine stark verschanzte Einheit im kombinierten Einsatz der Luftwaffe und Artillerie durchzuführen, die den Angriff vorbereiten und dann Bodenangriffe durch eine oder mehrere Einheiten folgen zu lassen. Bei Einheiten mit Pioniervorteil, ausgenommen Brücken-Pioniere, spielt die Verschanzung keine Rolle, was sie bei diesem Angriffstyp zu äußerst wertvollen Einheiten macht.

Erfahrung

Jede Teilnahme an einem Kampf erhöht die Erfahrung einer Einheit. Je erfolgreicher eine Einheit im Kampf ist, desto mehr Erfahrungspunkte erhält sie. Der Erfahrungswert wird durch ein Feld in der oberen linken Ecke des Bereiches mit dem Einheitensymbol im Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit dargestellt. Der höchste Erfahrungswert, den eine Einheit erreichen kann, ist fünf. Kämpfen zwei Einheiten gegeneinander, ist der Kampfverlauf auch abhängig vom Erfahrungswert. Damit können die zu erwartenden Verluste besser eingeschätzt werden. Durch die Erfahrung werden auch die Größe der Überstärke bestimmt und das Risiko einer zähen Verteidigung verringert sowie die Initiative verändert. Einheiten mit zwei oder drei Erfahrungswerten sind erfahrene Truppen und solche mit vier oder fünf Erfahrungswerten Elitetruppen.

Erfahrene Truppen erleiden weniger Verluste und richten einen größeren Schaden an als weniger erfahrene Einheiten. Die meiste Erfahrung sammelt eine Einheit durch die Vernichtung oder das Zurückschlagen von erfahreneren oder besser ausgerüsteten Einheiten.

Es empfiehlt sich auch, erfahrene und Eliteeinheiten mit Überstärke zu versehen, denn dann sind sie im Kampf widerstandsfähiger und fügen dem Gegner größere Verluste zu. Sie können zwischen zwei Schlachten einer Kampagne vom Bildschirm „Hauptquartier“ aus einer Einheit Überstärke zuweisen.

Spielzüge

In PANZER GENERAL IIID hat jede Schlacht eine bestimmte Anzahl an Zügen. In jedem Zug haben Sie, Ihre Alliierten und Ihre Gegner die Möglichkeit, Einheiten zu bewegen, gegnerische Einheiten anzugreifen, Nachschub anzufordern, und so weiter. Wenn Ihr Zug beendet ist und Sie alle Ihre Einheiten bewegt oder Befehle an all Ihre Einheiten erteilt haben, klicken Sie auf dem Hauptbildschirm bei der Leiste mit den Steuertasten auf „Spielzug beenden".

▶ Während eines Zuges kann jede Einheit einmal bewegt werden und einmal angreifen. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle. Es gibt jedoch einige Ausnahmen zu dieser Regel: Artillerie und Luftabwehr können nur schießen, bevor sie sich bewegen, Aufklärungseinheiten bewegen sich **phasenweise** und können dadurch mehrmals ihre Position verändern und Panzer in offenem Gelände, die schwächere Gegner **überrennen** können und sich so mehrmals in einem Zug fortbewegen und angreifen können. Außerdem verfügen Befehlshaber über besondere Fähigkeiten, so daß also abhängig von Geschick und strategischem Können des jeweiligen Befehlshabers die Mehrfachpositionierung von Einheiten während eines Zuges durchaus möglich ist.

▶ Einheiten, die sich bewegt haben, aber noch einen Angriff starten können, sind mit einer silbernen Kugel links neben der Stärkeanzeige im Schlachtfeldsymbol gekennzeichnet. Wenn eine Einheit entweder bewegt wird oder angreift und Sie eine zweite Einheit auswählen, können Sie zu der ersten solange zurückkehren, wie sie noch Aktionen ausführen kann.

Beispiel: *Sie positionieren Panzereinheit A neben ein Hexfeld der gegnerischen Einheit. Dann wählen Sie Panzereinheit B aus. Beide gehen in Richtung Gegner und greifen an. Einheit A kann in diesem Zug noch für Angriffe eingesetzt werden. Klicken Sie einfach noch einmal auf diese Einheit, dann können Sie das Feuer auf den Gegner eröffnen.*

▶ Initiative

Mit Initiative wird die Fähigkeit angegeben, wie schnell eine Einheit in einem Kampf reagieren kann. Die Initiative einer Einheit wird festgelegt durch die verwendete Ausrüstung, das Gelände, auf dem der Kampf stattfindet und die Erfahrung der Einheit. Außerdem wird noch ein Zufallswert in die Berechnung miteinbezogen, um den Unsicherheitsfaktor eines Kampfes noch zu unterstreichen. Je höher die Initiative einer Einheit ist, desto besser ist es, da die Einheit mit dem höheren Wert weniger Schäden hinnehmen muß. Bei einem Hinterhalt oder einer „zähen" Verteidigung ist die Initiative des Gegners null.

▶ Befehlshaber

Jede Einheit hat einen Befehlshaber. Militärische Truppen können ohne Befehlshaber nicht intakt bleiben. Es gibt aber auch einige seltene Fälle, in denen aus den Truppen eine wahrhaft außergewöhnliche Persönlichkeit emporsteigt und die Truppen in einer derart außergewöhnlichen Weise befehligt, die weit über den normalen Fähigkeiten eines durchschnittlichen Offiziers liegt. In PANZER GENERAL IIID wird jetzt eine solche Persönlichkeit als **Befehlshaber** bezeichnet. In seltenen Fällen, wenn eine Einheit im Kampf einen neuen Erfahrungswert erreicht, erscheint neben der Stärkeanzeige ein Stern oder ein Kreuz. Damit wird Ihnen angezeigt, daß ein Befehlshaber aus den Rängen emporgestiegen ist. Jeder Befehlshaber ist einzigartig und verfügt über zwei Fähigkeiten: eine bezieht sich auf die Klasse, die andere errechnet sich per Zufallswert. Inspizieren Sie die Einheit vom „Bildschirm Hauptquartier" aus, um sich über die speziellen Fähigkeiten dieses Befehlshabers zu informieren.

▶ Bewegung

Klicken Sie auf eine beliebige Einheit. Sie ist nun bereit, Befehle zu empfangen. Werden die Stärkepunkte einer Einheit rot angezeigt, hat sie sich schon bewegt. Solange eine silberne Kugel neben der Anzeige mit den Stärkepunkten eingeblendet wird, hat die Einheit noch nicht gefeuert. Wenn die ausgewählte Einheit bewegt werden kann, erscheint um sie herum eine Reihe dunkel unterlegter Hexfelder, die den Bereich angeben, in dem sie sich bewegen kann. Einheiten können nicht in Hexfelder verlegt werden, die bereits von anderen Einheiten besetzt sind. Nur Lufteinheiten können sich mit Boden- oder Schiffseinheiten ein Hexfeld teilen. Sie können die Bewegung einer Einheit abbrechen, indem Sie bei der Leiste mit den Steuertasten gleich die Schaltfläche „Zug abbrechen" anklicken. Angriffe oder Verlegungen auf Positionen, von denen aus Sie versteckte gegnerische Einheiten sichten, können Sie nicht rückgängig machen.

Bewegungspunkte

Pro Zug hat jede Einheit eine gewisses Kontingent an Bewegungspunkten, die nach und nach aufgebraucht werden. Wieviel Bewegungspunkte pro Hexfeld aufgebraucht werden, hängt ab vom Gelände, den Wetterbedingungen und der Art der Fortbewegung. Details hierzu finden Sie in der folgenden Tabelle „Bewegungskosten per Geländetyp". Dort können die Einzelheiten der verschiedenen Geländetypen auf die Bewegungspunkte nachgelesen werden. Jeder Bewegungspunkt, den eine Einheit aufbraucht, kostet einen Treibstoffpunkt, es sei denn, das betroffene Gelände ist von Schnee bedeckt. Dann werden den Bodeneinheiten zwei Treibstoffpunkte abgezogen, d.h. zwei Treibstoffpunkte pro Bewegungspunkt. Schneebedecktes Gelände hat keine Auswirkungen auf die Distanz, die eine Einheit zurücklegen kann. ***Hinweis:*** *Auf Grund ihrer Reichweite gibt es für Lufteinheiten keine Treibstoffbegrenzungen bei* PANZER GENERAL IIID.

Die Bewegung endet vorzeitig, wenn sich eine Einheit neben einer vorher nicht sichtbaren Einheit befindet oder von einer solchen Einheit taktisch überrascht wird (auf die Einheit stößt). Hinterhalte werden als Angriff gewertet, wobei der Verteidiger automatisch den Status „zähe Verteidigung" erhält. Die Bewegungsfähigkeit einer Bodeneinheit endet in einem Flußhexfeld, es sei denn, der Fluß ist zugefroren. Die Einheit kann im nächsten Zug das Flußhexfeld verlassen. Brücken-Pioniere, die sich zu dem Zeitpunkt nicht eines Transportes bedienen, können als Brücke dienen und damit anderen Einheiten den Weg freimachen. Einige besonders breite Flüsse sind unpassierbar, es sei denn über Brücken.

Bewegungskosten per Geländetyp

GELÄNDE	KETTEN-	HALBKETTEN-	RAD-	INFANTERIE-	SCHIFFS-	ALLGELÄNDE
Sand	1/1	1/1	3/3	2/2	I/I	1/1
Wald	2/2	2/2	4/A	2/2	I/I	2/2
Uneben, Hügel	A/2	A/2	A/3	A/2	I/I	2/2
Berg	A/A	A/A	A/A	A/A	I/I	A/A
Offen	1/1	1/1	2/2	1/1	I/I	1/1
Hecken	4/4	A/A	A/A	2/2	I/I	3/3
Sumpf	4/2	4/2	A/3	2/1	I/I	3/3
Strom	2/2	2/2	4/4	1/1	I/I	1/1
Fluß	A/2	A/2	A/3	A/2	I/I	A/2
Fluß, unpassierbar	I/I	I/I	I/I	I/I	I/I	I/I
Meer	I/I	I/I	I/I	I/I	1/1	I/I
Flughafen, Stadt, Hafen	1/1	1/1	1/2	1/1	I/I	1/1
Straße, Brücke	1/1	1/1	1/1	1/1	I/I	1/1

Erklärungen zu der Tabelle

Jede Art der Bewegung ist für einen bestimmten Geländetyp gedacht. Die erste Zahl bezieht sich auf die Bewegung durch das entsprechende Gelände während heiterem Wetter, bewölktem Himmel oder Regen. Die zweite Zahl bezieht sich auf die Bewegungskosten für das Gelände bei Schnee. Ein „A" bedeutet, daß die Positionierung in einem Hexfeld dieses Geländetyps alle Bewegungspunkte aufbraucht, die der Einheit während dieses Zuges zur Verfügung stehen. Die Einheit kann den folgenden Zug normal beenden. Ein „I" bedeutet, daß dieses Gelände im angezeigten Bewegungsmodus unpassierbar ist.

Hinweis: *Gezogene Einheiten können sich nicht aus eigener Kraft fortbewegen, sie müssen Transportmittel in Anspruch nehmen. Wenn sie sich mit Transportmitteln fortbewegen, werden die Transportbewegungspunkte aufgebraucht. Bei Lufteinheiten wird pro Hexfeld jeweils ein Bewegungspunkt berechnet, ohne Rücksicht auf Gelände oder Wetterbedingungen.*

Einsteigen und Aussteigen von Einheiten

Einheiten, die integrierten Transport benutzen können, können damit in einem Zug größere Strecken zurücklegen. Integrierte Transportmittel sind solche, die einer Einheit ständig zugeordnet sind und nicht mit anderen geteilt werden können (z. B. LKWs oder Halbkettenfahrzeuge). Wenn Sie in einer Kampagne Transportmittel für eine existierende Einheit kaufen oder die Transportmöglichkeiten verbessern wollen, müssen Sie vom Bildschirm „Feldhauptquartiere" aus die Einheit aufrüsten.

Eine Einheit kann nur vor der Bewegung in ein anderes Hexfeld ein- oder aussteigen. Eine Einheit, die per Transportmittel ihre Position gewechselt hat, muß bei Beendigung des Zuges im Transportmittel verbleiben. Eine Einheit kann nicht einsteigen, sich bewegen und dann wieder aussteigen, es sei denn, es handelt sich um eine Infanterieeinheit, die angegriffen wird. Das gilt allerdings nicht, wenn die Infanterieeinheit taktisch überrascht wird. Eine eingestiegene Einheit kann die gleichen Aktionen ausführen, wie eine ausgestiegene Einheit: Ersatz bekommen, aufrüsten, sich auflösen, Nachschub anfordern, usw. Eine eingestiegene Einheit kann jedoch nicht angreifen.

Hinweis: *Eingestiegene Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe) können ihren Alliierten keine Artillerieunterstützung geben.*

An Bord gehen/Von Bord gehen bei Luft- und Schiffseinheiten

Am Anfang eines jedes Szenarios, in dem Luft- und Seetransportmittel zum Einsatz kommen, werden beiden Seiten Transportpunkte zugewiesen. Diese Transportpunkte können Sie nicht kaufen. Wenn ein Luft- oder Seetransport vernichtet wird, besteht keine Möglichkeit des Ersatzes. Diese Zahlen repräsentieren die Zuteilung von Luft- und Seetransporten zu Ihrer Armee. Mit diesen Transporten können Sie Einheiten auf der Karte und dem Meer bewegen. Wenn Sie den Cursor über einen nicht besetzten Hafen oder Flugplatz ziehen, erscheint im Informationsfeld am oberen Rand des Bildschirms die Anzahl der derzeit verfügbaren Transporte. Wenn eine Einheit an Bord geht, verwendet sie einen verfügbaren Transport. Wenn eine Einheit von Bord geht, wird ein Transport frei. Da es nur eine begrenzte Anzahl an weiteren Transportpunkten gibt, kann der Fall eintreten, daß eine Einheit zwar an Bord gehen kann, aber keine Luft- oder Seetransporte zur Verfügung stehen. Dann ist die Schaltfläche „An Bord gehen/von Bord gehen" im Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit nicht verfügbar.

Nur bestimmte Einheitenklassen können an Bord eines Lufttransportes gehen: Infanterie, leichte Panzerabwehr und leichte Artillerie. Einheiten können auf einem unbesetzten Flugplatzhexfeld an Bord eines Flugzeugs gehen. Einheiten mit integriertem Transport verlieren den Transport, wenn sie in Transportflugzeuge einsteigen. Wenn sich die Einheit bei Beginn des Zuges auf dem Flugplatzhexfeld befindet, kann sie an Bord gehen und sich in dem gleichen Zug in der Luft bewegen. Mit Ausnahme von **Luftlandeeinheiten** können alle anderen Einheiten nur auf Flugplatzhexfeldern von Bord gehen. Wenn eine Einheit auf einem nicht besetzten, vom Gegner kontrollierten Flugplatz von Bord geht, gilt der Flugplatz damit als eingenommen. Wenn eine Einheit an Bord eines Lufttransportes geht, wird das Einheitensymbol durch ein Lufttransportsymbol ersetzt und bei der Verteidigung auf einen Angriff die Lufttransportstatistik verwendet.

Die meisten Bodeneinheiten können Seetransportmittel verwenden – Schiffs-, Lufteinheiten und Befestigungen können dies nicht. Einheiten können nur in Häfen einschiffen, die nicht von gegnerischen Truppen besetzt sind. Einheiten mit integrierten Transportmitteln können eingeschifft werden, aber eine Einheit geht – gleich ob sie beim Einschiffen ein- oder ausgestiegen war – immer ausgestiegen von Bord. Einheiten mit Seetransport können in unbesetzten Küstenhexfeldern von Bord gehen, sie müssen nicht unbedingt in einem Hafen anlegen. Jede gültige Einheit, die in einem unbesetzten gegnerischen Hafen von Bord geht, besetzt ihn. Bedenken Sie bitte, daß nur Infanterie-, Panzer-, Panzerabwehr- und Spähfahrzeugeinheiten Städte besetzen können.

▶ Mehrfachangriffe

Wenn eine Infanterieeinheit mehrfach angegriffen wird, reduziert sich ihre Verteidigung (Bodenangriffe) um zwei bis maximal acht Punkte für jeden Angriff, außer dem ersten. Damit wird der Zermürbungsgrad einer Einheit angezeigt, deren Verteidigung durch gegnerische Angriffswellen stark mitgenommen ist. Der geschickte Einsatz von Mehrfachangriffen kann sogar die stärksten Einheiten aufreiben, dennoch sollten Sie nicht vergessen, daß Ihre eigenen Einheiten ebenso gefährdet sind.

Prestigepunkte

Prestigepunkte spiegeln den von Ihnen beim Oberkommando gewonnenen Einfluß wider, indem Sie Schlachten so schnell und entscheidend wie möglich gewinnen und Ziele und Städte einnehmen und halten. In gleicher Weise reduzieren sich jedoch durch den Verlust von Städten und Schlachten auch Ihre Prestigepunkte. Sie können Prestigepunkte gegen neue Einheiten, Ersatz und neue Ausrüstung für existierende Einheiten eintauschen.

Hinweis: *Mit Ausnahme der ersten drei Schlachten in der Guderians Strategie-Kampagne wird ohne Rücksicht auf die erlangten Prestigepunkte bei der Niederlage in einer Schlacht Ihr General aus dem aktiven Dienst entfernt.*

▶ Angriff aus der Distanz

Diese Angriffe unterscheiden sich sehr von Artillerieangriffen und Verteidigung (Luftangriffe). Einige Ihrer Einheiten sind in der Lage, Angriffe aus Entfernungen größer als ein Hexfeld zu starten. Sie verfügen über leistungsstarke Geschütze mit großer Reichweite. Anders als bei Verteidigung (Luftangriffe), die auf gegnerische Einheiten hoch am Himmel zielen oder Artillerie, deren Angriffe quasi in einer bogenförmigen Flugbahn stattfinden, werden Einheiten, die Angriffe über große Distanzen ausführen können, durch das Gelände beeinflußt. Wenn Hügel, Berge, Städte, Wälder oder Hecken zwischen Ihrer Einheit und dem Gegner liegen, kann Ihre Einheit nicht auf das Ziel feuern und ein effektiver Angriff ist unmöglich. Sie müssen Ihre Einheit entweder in ein Hexfeld bewegen, bei dem das Gelände kein Hindernis darstellt oder Sie müssen Ihre Einheit so nahe wie möglich an den Gegner heranbringen, damit ein Angriff nicht durch das Gelände verhindert werden kann. Bei nebeneinander liegenden Hexfeldern spielt das Gelände nämlich keine Rolle mehr.

Bedenken Sie, daß nur Einheiten, deren Reichweite der Ihrer Einheit entspricht oder sogar noch größer ist, einen Gegenschlag ausführen kann. Damit machen Sie einen solchen Angriff zu einem mächtigen Instrument, wenn Sie Ihre Möglichkeiten richtig nutzen. Jetzt bietet es sich an, das Fenster mit den statistischen Angaben zu den Einheiten aufzurufen und die Angriffsreichweite vor dem Angriff zu überprüfen, denn es könnte verheerende Folgen haben, wenn eine gegnerische Einheit, von der Sie dachten, sie sei nicht gefährlich, plötzlich einen Gegenangriff startet!

Ersatz schicken

Es ist niemals besonders klug, Ihre Einheiten bis zum letzten einzusetzen. Ein weiser General wird aus den verschiedensten Gründen angeschlagene Truppen von den Frontlinien abziehen und Ersatz

schicken. Selbst Einheiten, die noch über einen Stärkepunkt verfügen, sind durch Ersatz mit geringeren Kosten auf volle Stärke wieder aufzurüsten, als es der Kauf einer kompletten neuen Einheit erfordern würde. Dadurch bleibt auch die Kampferfahrung erhalten, die die Einheit erreicht hat. Das unterstreicht außerdem, wie außerordentlich wichtig das Vorhandensein erfahrener Truppen innerhalb einer angeschlagenen Einheit ist. Einheiten zu verlieren, wirkt sich außerdem äußerst negativ auf Ihr Prestige aus.

Die Wichtigkeit Einheiten zu erhalten, zieht viele taktische Überlegungen mit sich. So sollten Sie zum Beispiel Einheiten, die schwere Verluste erleiden könnten, zuerst feuern lassen und dann bewegen, so daß Sie damit immer noch die Möglichkeit haben, sich in Sicherheit zu bringen, falls Sie schmerzliche Verluste hinnehmen müssen. Die logische Folge dieses Prinzips ist natürlich, daß Sie versuchen müssen, angeschlagene gegnerische Einheiten zu vernichten, um ihnen nicht die Chance zu geben, wieder zur vollen Kampfkraft aufzurüsten.

Zähe Verteidigung

Eine zähe Verteidigung kann in zwei Formen auftreten: 1. Wenn sich eine Einheit in ein Hexfeld mit einem bislang verborgenen Gegner bewegt, gerät sie in einen Hinterhalt (bei Luft- bzw. Schiffseinheiten nennt man dieses Pech „aus der Sonne“ bzw. „Überraschungskontakt“, was automatisch eine zähe Verteidigung wirksam werden läßt. 2. Wenn eine eingegrabene Einheit von einer Bodeneinheit angegriffen wird (von einem angrenzenden Hexfeld aus), besteht je nach der relativen Erfahrung, dem Einheitentyp und der Verschanzungsstufe des Verteidigers das Risiko einer zähen Verteidigung. Verteidigungstruppen mit genügend Zeit, Hinterhalte oder besonders gute Verteidigungslinien aufzubauen, bedeuten für den angreifenden Gegner eine hohes Angriffsrisiko. Wenn die Verschanzungsstufe 0 ist, oder wenn es sich beim Angreifer um eine Pioniereinheit handelt, besteht das Risiko der zähen Verteidigung hingegen nicht.

Das Konzept der „zähen Verteidigung“ bedeutet einen Hinterhalt bzw. die Fähigkeit, überraschend das Feuer aus der Deckung in kurzer Entfernung zu eröffnen – diese Bedingungen begünstigen den Verteidiger und können eine verheerende Wirkung auf den Angreifer zeigen. Die zähe Verteidigung ist für die Infanterie, insbesondere wenn sie gut eingegraben ist, sehr günstig. Wiederholte Angriffe auf eine solche Einheit reduzieren jedoch ihre Verschanzungsstufe und zwingen sie aus einer taktisch guten Stellung, was dem Angreifer Aufklärungsinformationen gibt, die für weitere Angriffe nützlich sind.

Sichten von Einheiten

Zu Beginn jedes Zuges sind alle Hexfelder mit Ausnahme derjenigen verborgen, die sich ein Hexfeld von einer nicht besetzten Stadt, Hafen oder Flugplatz entfernt, sowie in Sichtweite eigener Einheiten, befinden. Die Sichtweite von Lufteinheiten halbiert sich bei bewölktem oder unfreundlichem Wetter. Die Sichtweite anderer Einheiten halbiert sich, wenn es regnet oder schneit. Sobald während des Zuges eines Spielers ein Hexfeld gesichtet wird, bleibt es für den ganzen Zug sichtbar. Immer wenn sich eine eigene Einheit bewegt und diesen Zug nicht abbricht, wird sie alle Hexfelder in ihrer Sichtweite erkennen. Gegnerische Einheiten in der Sichtweite Ihrer Einheit werden mit Ausnahme von abgetauchten U-Booten automatisch angezeigt. Es ist wichtig zu wissen, daß das Sichten einer gegnerischen Einheit nicht unbedingt ein Garant für die Möglichkeit eines Angriffes

bedeutet. Die Tatsache, daß eine Einheit sich darüber im klaren ist, wo sich eine gegnerische Einheit befindet, bedeutet noch keinen Kampf. So könnte z. B. ein mögliches Angriffsziel dabei beobachtet werden, wie es hinter einer Baumgruppe das Gelände durchquert. Durch den dazwischenliegenden Wald ist ein effektiver Angriff auf die gegnerische Einheit jedoch unmöglich.

▶ Stärke

Eine Einheit kann mit fünf oder zehn Stärkepunkten beginnen. Die aktuellen Stärkepunkte einer Einheit werden in einer Anzeige unterhalb des Symbols für die Einheit auf dem Schlachtfeld dargestellt. Verluste, die während einer Schlacht erlitten wurden, werden durch den Verlust von Stärkepunkten angezeigt. Ist die betreffende Einheit bei Null Stärkepunkten angekommen, gilt sie als zerstört. Alle Stärkepunkte, die in der Anzeige nicht niedergehalten werden, dienen dazu, individuelle Angriffe auf gegnerische Einheiten zu starten, wobei auch die Angriffs- und Verteidigungspunkte der Einheit eine Rolle spielen. Die Anzahl der Stärkepunkte, die für einen Angriff eingesetzt werden, wird für Bodentruppen bei Regen oder Schnee ebenfalls halbiert, für Lufteinheiten durch bewölkten Himmel (Lufteinheiten können bei Regen oder Schnee nicht angreifen). Die Stärkepunkte werden bei Treibstoffmangel ebenfalls halbiert (bei Munitionsverlust kann zwar kein Angriff erfolgen, doch ist immer noch eine Verteidigung möglich).

Die Höchststärke von Einheiten mit Erfahrung wird während einer Kampagne pro Erfahrungswert um 1 erhöht, bis bei 5 Erfahrungswerten eine Höchststärke von 15 Stärkepunkten erreicht ist. Einheiten können pro Schlacht einen Überstärkepunkt addieren, wenn Sie zwischen den Schlachten im Bildschirm „Hauptquartier“ „Überstärke“ auswählen. Einheiten mit Überstärke sind äußerst schlagkräftig während einer Schlacht.

Nachschubregeln

Es gibt zwei verschiedene Arten von Nachschub: Munition und Treibstoff. Immer wenn eine Einheit schießt, verbraucht sie einen Munitionspunkt. Jeder Bewegungspunkt, den eine Einheit verbraucht, kostet sie einen Treibstoffpunkt. Ausnahmen: Wenn das Gelände mit Schnee bedeckt ist, verbrauchen alle Einheiten, außer Lufteinheiten, zwei Treibstoffpunkte pro Bewegungspunkt. Lufteinheiten verwenden keinen Treibstoff, damit wird ihrer enormen Reichweite Rechnung getragen.

Automatischer Nachschub

Bei jedem Zug werden folgende Einheiten automatisch mit Nachschub versorgt: Lufteinheiten, die sich auf einem befestigten Flugplatz befinden; Schiffseinheiten, die sich im Hafen befinden, sowie Bodeneinheiten, die nicht aktiv sind. Bodeneinheiten, die neben gegnerischen Einheiten stehen, werden nicht automatisch mit Nachschub versorgt.

Wenn Sie auf „Nachschub" im Fenster mit den statistischen Angaben zur Einheit klicken, können Sie Ihre Einheiten auch mit Nachschub versorgen. Bedenken Sie, daß nur Lufteinheiten, die sich auf einem Flughafen befinden und Schiffseinheiten, die in einem Hafen liegen, mit Nachschub versorgt werden können. Der Umfang des Nachschubs wird durch die Nähe gegnerischer Einheiten, das Gelände sowie schlechtes Wetter beschränkt. Normalerweise bekommen die Einheiten die Hälfte ihrer Munition und des Treibstoffes während einer Nachschubaktion. Einheiten, die Ersatz erhalten, werden automatisch mit Nachschub versorgt.

▶ Nachschubposten

Gekaufte Einheiten können Sie bei Nachschubposten aufstellen. Bedenken Sie, daß ein eingenommenes gegnerisches Siegeshexfeld, eine Stadt oder ein Nachschubposten, sich nicht automatisch in einen Nachschubposten verwandeln, den Sie nutzen können, es sei denn, es handelt sich um einen Hafen, in dem Seetransport verfügbar ist. Die Nachschublinien Ihres Landes sind nur darauf ausgerichtet, gekaufte Ausrüstung an vorbereitete Nachschubposten zu liefern.

Auswirkungen des Wetters auf den Nachschub

Wenn es regnet oder schneit und eine Einheit sich nicht in einer unbesetzten Stadt, einem Hafen oder auf einem Flugplatz befindet, erhält die Einheit weniger Nachschub. Wenn sich mehr als zwei gegnerische Einheiten in angrenzenden Hexfeldern befinden, kann sich die Einheit nicht mit Nachschub versorgen. In der Wüste erhalten Einheiten ebenfalls weniger Nachschub.

▶ Artillerieunterstützung

Unter bestimmten Bedingungen können Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe), die sich in der Nähe einer angegriffenen Einheit befinden, vor Beginn des Kampfes auf den Angreifer schießen. Der Angreifer kann in diesem Fall auf das Abwehrfeuer nicht reagieren, weil er vor Kampfbeginn beschossen wurde. Wenn alle Stärkepunkte der angreifenden Einheit durch Abwehrfeuer aufgebraucht oder niedergehalten werden, wird der Angriff sofort abgebrochen. Jedes Mal, wenn eine Einheit einen Schuß abfeuert, verbraucht sie einen Munitionspunkt. Verteidigende Einheiten können so leicht einige ihrer Munitionspunkte in einem einzigen Zug verbrauchen, wenn sie sich selbst oder nahegelegene Einheiten verteidigen.

Artillerieeinheiten gewähren nahegelegenen Bodeneinheiten Artillerieunterstützung, wenn diese von gegnerischen Bodeneinheiten angegriffen wurden. Verteidigung (Luftangriffe) unterstützt nahegelegene Bodeneinheiten bei gegnerischen Angriffen auf Luftziele. Es gibt zwei verschiedene Arten von Artillerieunterstützung bei Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe). Einheiten, die direkt neben der Einheit liegen, die Artillerieunterstützung gewähren kann, erhalten Sperrfeuerunterstützung. Dies bedeutet, daß Artillerie oder Verteidigung (Luftangriffe) ihre ganze Stärke gegen die Angreifer einsetzen. Eigene Einheiten, die sich nicht in der Nähe befinden, aber *von gegnerischen Einheiten angegriffen werden,* erhalten auch Artillerieunterstützung und Verteidigung (Luftangriffe), aber auf Grund der Entfernung nur mit halber Einsatzkraft.

Das Gegenstück zur Unterstützung durch Artillerieeinheiten sind bei den Lufteinheiten die Abfangjäger. Jäger, die sich in der Nähe von angegriffenen Bombern oder Bodeneinheiten befinden, können gegnerische Lufteinheiten angreifen. Jedoch darf pro Zug nur ein Angriff geflogen werden und jede angreifende Lufteinheit darf nur einmal pro Zug von einem Jäger angegriffen werden.

Abwehrfeuer von Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe) sowie Angriffe von Abfangjägern in der Nähe können sich als überaus starke Waffe erweisen, wenn sie überlegt und taktisch geschickt von einem besonnenen Befehlshaber eingesetzt werden. Doch gegnerische Einheiten können natürlich auch von der Artillerieunterstützung Gebrauch machen, was sich zerstörerisch auf Ihre angreifenden Truppen auswirkt. Überprüfen Sie immer die Reichweite der gegnerischen Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe), bevor Sie einen Angriff in ihrer Nähe starten. Planen Sie in jedem Fall Ihre Angriffe auf Einheiten, die aus den eigenen Reihen unterstützt werden, äußerst sorgfältig. Damit reduzieren Sie eigene Verluste auf ein Minimum. Der wohlkalkulierte Einsatz von Aufklärungseinheiten zum Ausspähen gegnerischer Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe) kann Sie davor bewahren, einen teuren Fehler zu begehen, wenn Sie z. B. eine Artillerieeinheit, die sich zwei oder drei Hexfelder entfernt befindet, übersehen und damit ihren Angriff auf die gegnerische Einheit unterbrechen.

Sperrfeuerdruck

Sperrfeuerdruck ist die Anzahl der Stärkepunkte einer Einheit, die durch den Beschuß des Gegners niedergehalten werden, im Gegenteil zu den Stärkeverlusten durch Verluste. Truppen können während des Kampfes die Orientierung verlieren, verletzt oder eingekesselt werden, wodurch sie für diesen Kampf von keinem Nutzen mehr sind. Während eines Angriffs werden einige oder alle Stärkepunkte der Einheit niedergehalten. Niedergehaltene Stärkepunkte sind während des Kampfes nicht verfügbar. Meistens dauert die Unterdrückung nur für die Dauer eines Kampfes an, doch taktische Bomber können Einheiten während eines ganzen Zuges niederhalten, was weitere Angriffe auf die niedergehaltene Einheit erleichtert. Verteidigende Einheiten, deren Sperrfeuerdruckzahl größer oder gleich ihrer aktuellen Stärke ist, müssen den Rückzug antreten, kapitulieren oder werden zerstört.

Hinweis: *Die angreifende Einheit wird während des gesamten Kampfes von verteidigendem Artilleriefeuer niedergehalten.*

Gelände

Widmen Sie den Geländetypen besondere Aufmerksamkeit, wenn Sie strategisch geschickt den Gegner besiegen wollen. Das Gelände beeinflußt die Bewegung, denn je nach Geländetyp kann es mehr oder weniger schwierig sein, die eigene Position zu wechseln. Weitere Informationen finden Sie in Tabelle „Bewegungskosten per Geländetyp“ auf Seite 46. Bei einigen Geländetypen ist die Grundverschanzungsstufe höher. Dadurch ist zwar eine bessere Verteidigung gegeben, aber es ist auch schwieriger, gegnerische Verteidiger aus diesem Gelände zu vertreiben. Weitere Informationen zu diesem Thema finden Sie in Abschnitt „Verschanzung“.

In schwierigem Gelände, wie z. B. Städten und Bergen, schießen verteidigende und eigene angreifende Infanterietruppen auf die Verteidigungspunkte (Sturmangriff) der gegnerischen Einheit, was normalerweise für die Nicht-Infanterieeinheit einen eindeutigen Nachteil bedeutet. Eine Ausnahme bildet der Angriff einer Infanterieeinheit auf andere Truppen, die sich durch eine zähe Verteidigung gehalten haben. In diesem Fall schießt der Angreifer auf die Verteidigungswerte (Bodenangriffe) der verteidigenden Einheit. Infanterie und Artillerie können äußerst effektiv eingesetzt werden, wenn sie von schwierigem Gelände aus verteidigen, insbesondere bei größeren Fahrzeugen, wie zum Beispiel Panzer, denen dann die volle Kampfkraft fehlt. Umgekehrt aber können Panzer und selbstangetriebene Panzerabwehreinheiten, die Schwierigkeiten in Städten und Wälder haben, in offenem Gelände dominieren, wo verteidigende Infanterie und Artillerie verschanzt sein muß, um eine bewaffnete Attacke zu überstehen.

Flüsse

Flüsse sind Geländetypen, denen man besondere Aufmerksamkeit schenken sollte. Die Bewegungsfähigkeit einer Bodeneinheit endet in einem Flußhexfeld, es sei denn, der Fluß ist zugefroren. Die Einheit kann während des nächsten Zuges das Flußhexfeld verlassen. Brücken-Pioniere, die sich zu dem Zeitpunkt nicht eines Transportes bedienen, können als Brücke dienen und damit anderen Einheiten den Weg freimachen. Brücken-Pioniere können Brücken über Flüsse bauen, wenn keine Furt existiert. Wenn sich ein Brücken-Pionier in ein Flußhexfeld bewegt, erscheint eine Pontonbrücke. Eigene Einheiten können sich dann über das Brückensymbol bewegen. ***Hinweis:*** *Einige Flüsse sind zu breit, um sie mit Brücken-Pionieren zu überqueren.*

Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe)

Da Artillerieeinheiten quasi kreisbogenförmig angreifen, besteht kein Risiko, gegnerische Einheiten auch über eine größere Distanz zu bombardieren. Die Verteidigung (Luftangriffe) läuft ebenfalls keine Gefahr, große Verluste bei solchen Angriffen hinnehmen zu müssen. Da es sich jedoch bei den meisten Verteidigungs-(Luftangriffe) und Artillerieeinheiten um gezogene Einheiten handelt, müssen sie einsteigen, wenn sie zu einer anderen Stelle bewegt werden sollen. Bedenken Sie, daß Einheiten, die in LKWs oder Halbkettenfahrzeuge verladen werden, sich kaum verteidigen können und auch nicht in der Lage sind, einen Angriff auszuführen oder anderen Einheiten Artillerieunterstützung zu geben. Bewegen Sie diese Truppen also nicht zu nahe zu gegnerischen Einheiten und nutzen Sie deren Reichweite zu Ihrem Vorteil aus, vor allem, weil diese Einheiten, auch wenn sie nicht eingestiegen sind, kaum etwas gegen Angriffe von Panzern und Infanterie ausrichten können. Auf Grund ihrer Angriffsziele und Bewaffnung spielt das Gelände bei Artillerie und Verteidigung (Luftangriffe) und Abwehrfeuer keine Rolle.

Siegesbedingungen

Schlachten werden gewonnen, indem alle oder einige der Siegeshexfelder eingenommen und gehalten werden, die durch die goldfarben umrahmten Flaggen auf der Schlachtfeldkarte und der strategische Karte dargestellt werden. Für die Einnahme von Städten, Nachschubposten, Häfen und Flugplätzen, die keine Siegesziele sind, erhalten Sie Prestigepunkte, aber diese haben keinen Einfluß auf die Siegesbedingungen. Sie müssen sich daher immer auf die Einnahme der befohlenen Ziele konzentrieren. Nur Einheiten der Panzer-, Panzerabwehr-, Spähfahrzeug- und Infanterieklassen können Städte, Häfen und Flugplätze einnehmen, obwohl auch andere Truppen sie besetzen und sie gegen den Gegner verteidigen können.

Wetter

Das Wetter wird willkürlich bestimmt. Die Werte orientieren sich an den tatsächlichen Wetterbedingungen innerhalb dieses Gebietes zum Zeitpunkt, als die Kämpfe damals stattfanden. Wetterbedingungen variieren zwischen heiter, bewölkt, Regen oder Schnee. Sturmfronten können einige Tage dauern und können vom bewölkten Himmel bis zu Regen- und Schneestürmen alles bieten. In Nordafrika gibt es aus klimatischen Gründen keine Regen- oder Schneestürme. ***Hinweis:*** *Während Regen- oder Schneestürmen können Flugzeuge und Verteidigung (Luftangriffe) nicht angreifen.*

Schlechtes Wetter ist prinzipiell immer gut für die verteidigenden Truppen und Einheiten mit Luftunterlegenheit, da Lufteinheiten während schlechtem Wetter nicht angreifen können. Schlechtwetterfronten bieten günstige Gelegenheiten, Nachschub anzufordern und Einheiten zu reparieren, während auf Wetterbesserung gewartet wird. Sie können die aktuellen Wetterdaten des Spiels abrufen, indem Sie auf „Status Report" klicken. Die Schaltfläche finden Sie bei den zusätzlichen Optionen im Hauptbildschirm.

Kontrollgebiet

Jede Einheit kontrolliert ein Gebiet von sechs Hexfeldern um die eigene Position herum. Bodentruppen kontrollieren Bodenhexfelder und Lufteinheiten kontrollieren Lufthexfelder. Wenn Sie in das Kontrollgebiet einer gegnerischen Einheit geraten, wird die Bewegung Ihrer Einheit gestoppt und Sie müssen entweder angreifen oder den Zug beenden, es sei denn, es handelt sich um eine Spähfahrzeugeinheit. Wenn Ihre Einheit den Befehl hatte, bis zu einer bestimmten Position vorzurücken und sie dazu ein gegnerisches Kontrollgebiet durchqueren muß, das von einer versteckten Einheit besetzt ist, wird Ihre Einheit vom Gegner überrascht und Ihr Zug endet, nachdem der Kampf ausgetragen wurde.

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN KAMPAGNEN

Da es möglicherweise nicht ganz gelingen wird, historische Ereignisse in ihrer Gänze darzustellen, bietet PANZER GENERAL IIID dem Spieler soviel Entscheidungsfreiheit, wie sie auch der historische Gegner hatte.

Nicht alle Schlachten wurden von einem einzigen General bestritten, aber möglich wäre es gewesen. Innerhalb der einzelnen Szenarien einer Kampagne bleibt immer genügend Zeit, die Stammeinheiten eines Spielers in einem neuen Schlachtfeld aufzustellen.

Guderians Strategie

Angefangen beim Bürgerkrieg in Spanien, über die als „glorreich" bezeichneten Siege zu Beginn des Zweiten Weltkrieges, bietet der Guderians Strategie eine große Anzahl Herausforderungen an einen ehrgeizigen General und bildet gleichzeitig das Herzstück von PANZER GENERAL IIID.

Die Offensive bei Madrid

Der spanische Bürgerkrieg war sozusagen ein „Test" für die deutsche Wehrmacht, genauso wie die Russen und die Italiener. Von der deutschen Luftwaffe ist die Legion „Condor" die bekannteste Formation, die Francisco Neros Armee unterstütze, aber auch motorisierte Einheiten, einschließlich einigen Panzern, wurden von den Deutschen nach Spanien geschickt.

Bei der Schlacht von Guadalajara, nordwestlich von Madrid, opferten beide Seiten einige ihrer besten Einheiten, als die Nationalisten versuchten, Madrid, das trotz wiederholter Angriffe immer noch von den Republikanern gehalten wurde, vom übrigen Land abzuschneiden. Franco sandte seine knallharten marokkanischen Brigaden der „Soria"-Division, die immerhin die Größe eines Korps hatte. Ein italienisches „Freiwilligen" Korps, die CTV, stellten drei Divisionen „Blackshirts" und die „Littorio"-Division zur Verfügung. Bei letzteren handelt es sich um eine Art Wehrmacht-Division,

obwohl die Armee so wenig wie möglich damit zu tun hatte. Die Soldaten der Einheiten waren alle um die 30 Jahre alt, Arbeitslose, die entweder als Siedler nach Libyen oder Äthiopien gehen wollten oder sich als Komparsen bei Produktionen wie dem Film „*Scipio in Afrika*" verdingt hatten, der gerade in Libyen gedreht wurde. Die Männer waren mehr als überrascht, als ihr Schiff in Cadiz anlegte, sie Uniformen und Gewehre erhielten und erfuhren, daß sie sich „freiwillig" zum Kampf gegen den Kommunismus gemeldet hatten.

Die Republik opferte einige ihrer eigenen Eliteeinheiten, einschließlich der 11. Shock-Division und einer Reihe von internationalen Brigaden, wie das „Garibaldi" Bataillon, bestehend aus italienischen Antifaschisten, die über 1000 CTV Soldaten mit schönen Versprechungen dazu brachten, mit in die Wüste zu gehen, wo sie sie töteten. Außerdem war noch eine Brigade Deutscher und Österreicher dabei, die sehr gut geschulte spanische „El Campesino" Angriffsbrigade, und die mit Russen bestückte 1. Panzerbrigade mit über 100 T-26 und BT-5 Panzern.

Guadalajara erwies sich als wahres Desaster für die nationalistische Sache, vor allem für die CTV. Der Krieg in Spanien ging weiter und Madrid hielt sich noch zwei weitere Jahre.

Ciechanow

Den Polen war es gelungen, eine recht starke Verteidigung gegen die Wehrmacht aufzubauen. Obwohl Mlawa fast direkt nördlich von Warschau liegt, konzentrierten sich die deutschen Truppen auf die Gebiete östlich und südlich davon, Richtung Ciechanow. Die deutsche Führung sah es als politisch opportun an, den Russen Ostpolen quasi als Geschenk zu Füßen zu legen und ihnen nicht die Gelegenheit zu bieten, die Gebiete für sich selbst zu erobern. Die Panzer-Division Kempf, eine eilig zusammengestellte Truppe, die später als 10. Panzer-Division bekannt wurde, sollte auf schnellstem Wege hinter die Grenzbefestigungsanlagen vorrücken und dann in Richtung Brest-Litovsk an der neuen deutsch-russischen Grenze vorrücken. Doch statt dessen fügten die Polen der Panzereinheit gravierende Schäden zu. Die Polenkampagne war damit für sie zu Ende. Im Gegenzug dazu fiel die polnische Kavallerie in Ostpreußen ein und forderte so die deutsche Armee heraus.

Die Spieler sollten sich nicht von der schnellen Eroberung Polens in dieser historischen Kampagne in die Irre führen lassen. Einzelne polnische Einheiten kämpften aufopferungsvoll für ihr Land, und unter glücklichen Umständen gelang es ihnen sogar des öftern, den deutschen Vormarsch empfindlich zu stören. Die polnische Armee ist mindestens genauso gut, wie ihr deutsches Gegenüber, obwohl sie nicht annähernd über die modernen Waffen verfügt. Die polnischen Reservisten sind nicht schlechter als die deutsche Landwehr-Division. Die polnische Kavallerie ist besser als die deutsche Kavallerie Brigade. Leider verfügten die Polen auch nicht annähernd über eine Panzereinheit wie der Division Kempf.

Suomussalmi

PANZER GENERAL IIID wurde so entwickelt, daß die Spieler die Möglichkeit haben, in allen Klimazonen und unter jedweder Bedingung zu kämpfen. Dieser Kampf ist eine echte Herausforderung. Die russische Maschinerie schien nicht aufzuhalten zu sein, als sie Ende 1939 in Zentral Finnland einfiel. Die Invasoren brachten sogar eine Blaskapelle mit, um den unterdrückten Arbeitern im Suomussalmi Viertel ein Ständchen zu bringen.

Die Finnen schlugen jedoch wild entschlossen zurück und es gelang ihnen, eine russische Division zu zerschlagen, nachdem sie die Stadt Suomussalmi besetzt hatten. Danach gelang es ihnen noch, eine zweite russische Division aufzureiben, die den Besatzern zu Hilfe eilen wollten. Die Schlacht steht immer noch auf dem Ausbildungsplan der verschiedensten Militärakademien der ganzen Welt.

Am eigentlichen Kampfgeschehen nahmen keine deutschen Truppen teil. Die finnische Regierung bat andere Nationen um Hilfe, ganz besonders Großbritannien und Frankreich und hoffte auf die rechtzeitige Ankunft einiger Truppen, um den Kampf gegen die Russen aufnehmen zu können. Obwohl Deutschland und Rußland einen Nicht-Angriffspack geschlossen hatten und während dieser Zeit quasi als inoffizielle Alliierte auftraten, war die Präsenz der deutschen Truppen unter dem Deckmantel einer „freiwilligen" Anwesenheit mehr als umstritten. Soldaten und Luftwaffenangehörige von Deutschlands Achsenpartnern Italien und Ungarn kämpften auf der finnischen Seite als Freiwillige, genauso wie etwa 8000 schwedische Truppen.

Lillehammer

Während des Ersten Weltkrieges waren die Deutschen nicht in der Lage, weiter als bis zur Nordsee vorzurücken und gingen schließlich unter der alliierten Blockade langsam zu Grunde. Danach sorgten die deutschen Strategen dafür, daß der Weg zum Atlantik – und zum schwedischen Eisenerz – frei war, indem sie Norwegen besetzten.

Lillehammer, heute bekannt als das Mekka des Wintersports, bietet zu beiden Seiten die wichtigsten Verbindungen in Süd- und Mittelnorwegen. Deutsche Truppen versuchten nach Norden vorzurücken, entlang der Bergketten von Oslo bis Trondheim und den anderen Häfen am Atlantik. Die Norweger konnten sich mit britischer Hilfe verschanzen und versucht, die Deutschen zu stoppen.

Offiziell kämpfte nur eine norwegische Division, aber es sieht so aus, als hätte sie an der Front bedeutende Hilfe von Reservisten gehabt und von norwegischen Soldaten, die von anderen Divisionen im Westen des Schlachtfeldes stammten. Die norwegische Infanterie kämpfte hart und nutzte das äußerst bergige Gelände zu ihren Gunsten aus. Aber sie hatten wenig Artillerie und noch nicht einmal die Möglichkeit, die leichten Panzer der Deutschen aufzuhalten.

Im Gegensatz zu ihren britischen Verbündeten, hielten sich die Norweger verhaltnismäßig lange. Schließlich waren Fallschirmjägereinheiten notwendig, die hinter der Front landeten, um die Norweger von ihren Positionen zu vertreiben.

Wie schon in Suomussalmi, erfordert auch dieses Szenario in der Kampagne eine ausgewogene Aufstellung der Stammeinheiten. Infanterietruppen sind hier außerordentlich wichtig.

Sedan

Die Deutschen planen 1940 ihren Vormarsch nach Westen durch die Ardennen bis Sedan, um dann quer durch Frankreich vorzurücken und zum englischen Kanal zu kommen. Sedan war das perfekte Hindernis für dieses Vorhaben. Der Fluß Meuse und einige Befestigungsanlagen aus den Jahren vor dem Krieg bildeten einen Verteidigungsgürtel für die Franzosen.

Die hier eingesetzten deutschen Einheiten gehörten zu den besten. Sie bestanden aus zwei Eliteeinheiten, vollausgerüstete Panzer-Divisionen, einer weniger starken Panzer-Division und einem unabhängigen Eliteregiment. Diese Truppen (das XIX Panzerkorps) wurden von dem legendären General Heinz Guderian befehligt, dem Begründer der Guderians Strategie-Theorie. Bei der Schlacht von Sedan konnte er unter Beweis stellen, daß er kein bloßer Theoretiker war.

Zusammen mit einigen Reservetruppen, die man wohl eher als ungeschult bezeichnen könnte, hatten die Franzosen einige gute Einheiten, die den Deutschen entgegenstanden. Sogar Verstärkung durch eine bewaffnete Division mit leistungsfähigeren Panzern als die der Deutschen war vorhanden. Die Franzosen hatten allerdings weniger kombinierte Waffen zur Verfügung als die deutschen Panzer-Divisionen. Als ihre Panzer keinen Treibstoff mehr hatten, was leider sehr schnell eintrat, waren sie auf leicht angreifbare Tankwagen angewiesen, um ihre Panzer wieder aufzutanken. Die Deutschen dagegen hatten Benzinkanister zur Verfügung.

Vormarsch nach Dünkirchen

Die Alliierten versuchten die Panzer von der Küste fernzuhalten, während die Deutschen weit genug vorrücken wollten, um die Evakuierungszone unter ihre Kontrolle zu bringen.

Obwohl die Deutschen die strategische Kontrolle über diese Schlacht hatten, waren Truppen und Ausrüstung nach der Durchquerung von Nordfrankreich am Ende. In der Zwischenzeit haben sich die Armeen der Alliierten aus Belgien in Richtung Dünkirchen zurückgezogen. Sie bestehen aus einigen der besten Einheiten Frankreichs und Großbritanniens, wovon einige nur wenige oder gar keine Kämpfe bestreiten mußten. Während die Entscheidung der Deutschen, die Briten „ziehen zu lassen," ziemlich aufgeputscht wurde, sah es in der Realität eher so aus, daß viele Befehlshaber einfach Angst davor hatten, ihre ausgemergelten Truppen in eine Schlacht zu schicken, bei der auf der anderen Seite frische, nahezu auf volle Stärke aufgerüstete alliierte Truppen im Gebiet um Dünkirchen kämpfen würden.

Hier hätte aus der Sicht der Deutschen ein aggressiver Kampf stattfinden müssen, doch der Rest der Welt dürfte dankbar sein, daß gerade das nicht passiert ist. Dank der Meisterleistung der britischen Propagandamaschinerie war die Evakuierung von Dünkirchen zum Schluß noch ein glorreicher Sieg.

Doch tatsächlich war Dünkirchen eher ein verheerendes Desaster, das sogar noch schlimmer hätte ausgehen können. Die Aufgabe des deutschen Spielers besteht darin, eben genau das zu erreichen.

Windsor

Diese Schlacht hat tatsächlich nie stattgefunden, wäre aber gut möglich gewesen: Deutschland hätte schneller in Frankreich Erfolg gehabt und wäre dann in Großbritannien gelandet. Nur außerordentlich erfolgreiche deutsche Spieler erreichen dieses Szenario während einer Kampagne.

Nehmen wir an, daß die deutschen Truppen den Kanal trotz der Präsenz der königlich britischen Marine und Luftwaffe überqueren können, von denen beide quasi bis zum letzten Mann, zum letzten Schiff und zum letzten Flugzeug kämpfen. Dann wären die Deutschen gezwungen, einen Brückenkopf zu bilden und weiter ins Inland vorzustoßen. Nach der Landung auf britischem Boden wäre London, Hauptstadt und industrielles Zentrum, das nächste Ziel.

Von den britischen Truppen darf man annehmen, daß jede auch nur verfügbare Einheit in den Kampf geschickt würde, um London zu halten. Die Deutschen müßten eigentlich die Stadt zuerst isolieren, bevor sie überhaupt eine schrittweise Eroberung in Betracht ziehen können. Dazu müßten sie die Straßen- und Zugverbindungen zu den wichtigsten Häfen und Industriezentren im Westen und Norden von London kappen. Viele davon verlaufen in der Nähe von Windsor, im Westen von London. In diesem Szenario muß der deutsche Spieler diese Verkehrsverbindungen gegen den harten britischen Widerstand erobern.

Es gibt für den deutschen Spieler auch die Möglichkeit, im Jahr 1943 in England zu landen, nach dem Fall Rußlands. Obwohl das Szenario auf der gleichen Karte stattfindet, sind die beteiligten Truppen doch völlig unterschiedlich. Die britischen Verteidiger von 1943 sind genauso wild entschlossen, wie die von 1940, aber besser bewaffnet.

Vorstoß nach Tobruk

Tobruk ist ein kleiner Hafen in Libyen, nicht weit entfernt von der ägyptischen Grenze. Alliierte Truppen in Ägypten, die in die italienische Kolonie Libyen eingefallen sind, müssen das Gebiet erst entsprechend absichern, bevor sie die Kampagne fortsetzen. Andernfalls würde kein Hafen zur Verfügung stehen, an dem die Truppen Nachschub landen könnten und die Einheiten in Tobruk könnten ihre Nachschubwege nach Ägypten schlicht unterbrechen. Deshalb haben die Italiener in den 30er Jahren ein modernes, gut ausgerüstetes Fort in Tobruk gebaut. Den Briten gelang es 1940 aber relativ leicht, das Fort zu erobern. Als die Achsenmächte unter Erwin Rommel die Briten aus Libyen vertrieben hatten und zurück nach Ägypten drängten, sahen auch sie sich gezwungen, Tobruk einzunehmen, bevor sie ihre Kampagne fortsetzen konnten.

Während der historischen Kampagne hatten die Alliierten wenig Probleme, die gewünschten Truppen nach Tobruk zu bringen, bevor sie weiter nach Ägypten vorrückten. In diesem Szenario muß der Spieler schnell genug sein, damit gerade das nicht passiert.

Tobruk

Die australischen Verteidiger von Tobruk hielten der Belagerung der Achsenmächte mit großem Erfolg stand. Trotz wiederholter Angriffe und einer längeren Belagerung konnten sie die Garnison Tobruk halten. Ein Jahr später hatten die südafrikanischen und indischen Truppen weit weniger Glück.

Die deutschen Panzer-Divisionen und die bewaffneten italienischen Formationen waren zwar darauf trainiert, in der Wüste zu kämpfen, aber sie hatten keine Ahnung, wie man einen Frontalangriff auf eine Befestigungsanlage durchführt. Obwohl die Italiener harte Kämpfer waren, vor allem nachts, war es für sie sehr schwierig, eine Infanterieeinheit, die groß genug war, Tobruk einzunehmen, zu versorgen.

Die Achsenmächte versuchten schließlich, Tobruk zu umgehen und eine neue Straße südlich der befestigten Stadt zu bauen. Dadurch entspannte sich die Nachschubsituation ein wenig, aber nicht genug, um eine umfassende Invasion in Ägypten durchzuführen. Noch einmal versucht der deutsche Befehlshaber, den historischen Ausgang der Schlacht zu verändern.

Thermopylae

Sollte Ihr Generalstab Ihnen einen solchen Kampf nicht zutrauen, rücken Sie nach Athen vor. Einst gelang es Leonidas und seinen Spartanern Thermopylae gegen die persischen Armeen von Xerxes lange genug zu halten, bis die Perser zurückgeschlagen werden konnten. 1941 versuchten die australischen und neuseeländischen Verteidiger des Passes die Panzer lange genug zurückzuhalten, bis es der königlich britischen Marine gelungen war, die zum Scheitern verurteilte Expedition nach Griechenland zu evakuieren.

Während die griechische Armee Ende 1940 die italienische Invasion zurückschlagen konnte, waren die Griechen nicht in der Lage, eine einigermaßen ernstzunehmende Verteidigung gegen die deutsche Invasion aufzubauen, die im Frühjahr 1941 stattfand. Die griechische Verteidigung gab schnell nach, obwohl sie ihre besten Divisionen und einige Panzerabwehrwaffen gegen die Italiener einsetzten.

Der britische Premierminister Winston Churchill befahl einige Divisionen aus Libyen abzuziehen, um den griechischen Streitkräften eine gewisse Unterstützung zukommen zu lassen. Diesen Einheiten erging es nicht viel besser als den Griechen. Es waren genau diese Truppen, die bald darauf ohne Ausrüstung vor den britischen Schlachtschiffen Aufstellung bezogen, um zurück nach Nordafrika zu gehen. Der deutsche Spieler hat die Aufgabe, die Evakuierung von Thermopylae zu stoppen.

Malta

Durch die Lage zwischen Italien und Libyen war die britisch besetzte Insel Malta den Italiener nicht unbedingt von Nutzen bei dem Versuch, Nachschubkonvois über das Mittelmeer zu bringen. Deshalb überlegte sich der italienische Generalstab, der Stato Maggiore, einen Plan, wie die Insel eingenommen werden konnte.

Italiens deutsche Verbündete verlangten schon bald nach einer führenden Rolle bei der Invasion der Insel, die als Operation Herkules bezeichnet wurde. Während die Italiener planten, die alliierte Verteidigung durch Infanterie-Divisionen rund um die Insel zunichte zu machen, sah der deutsche Plan vor, Luftlandetruppen einzusetzen. Deutsche und italienische Fallschirmjäger sicherten die wichtigsten Posten und über die Strände wurde Verstärkung bereitgestellt, um die Garnison zu erobern. Die Achsenmächte waren nie in der Position, Malta angreifen zu müssen, aber der deutsche Spieler ist dazu aufgefordert.

Dies ist eine der kleinsten Karten des gesamten Spiels. Bei diesem Szenario stehen auch Marineangriffe, eine der wenigen (im Vergleich zu der vorherigen Version des Spiels), zur Verfügung.

Kishinev

Rumänien schloß sich den Achsenmächten an, um sich an seinen Nachbarn Ungarn und Rußland zu rächen. Beide haben 1940 mit stillschweigender Duldung Deutschlands ganze Provinzen eingenommen. Als deutsche Diplomaten vorsichtig den Plan vorschlugen, möglicherweise in Rußland einzumarschieren, sahen die Rumänen ihre Chance gekommen, die Provinz Bessarabien zurückzubekommen. Rumänien war der einzige Alliierte, der von den Plänen Deutschlands zur Operation Barbarossa wußte, der Invasion Rußlands.

Obwohl die rumänische Armee sehr groß war und einige hervorragende Einheiten besaß, hatten sie doch keine moderne Ausrüstung. Vor allem Panzer waren kaum zu finden und die rumänische Führung brauchte mindestens eine Panzer-Division, um den Vorstoß nach Kishinev, der Hauptstadt von Bessarabien, zu unterstützen. In Wirklichkeit kam diese Hilfe natürlich nicht, aber während des Spiels übernehmen Sie die Aufgabe, an diesem Kampf teilzunehmen. Das Szenario beginnt fast zwei Wochen nachdem die Operation Barbarossa schon begonnen hat. Die russischen Truppen in diesem Sektor sind auf fast volle Stärke aufgerüstet und ihre Befehlshaber weit weniger verwirrt als beim ersten deutschen Angriff.

Novgorod

Staraya Russa, südlich von Novgorod war ein bedeutendes Kommunikationszentrum der Russen und wurde zäh gegen die deutschen Angreifer verteidigt. Obwohl die Deutschen einigermaßen erfolgreich waren, gelang ihnen kein Durchbruch durch die russischen Linien. Ein überwältigender Gegenangriff in diesem Gebiet, der sogenannten Schlacht von Demyansk, führte später dazu, daß viele der führenden deutschen Befehlshaber dort in die Falle gingen.

Die deutschen Panzereinheiten hatten große Schwierigkeiten in den Sümpfen und den dichten Wäldern von Zentral- und Südrußland. Und je länger die Kampagne dauerte, desto stärker wurden die russischen Truppen.

Durch die Annexion der baltischen Staaten Litauen, Lettland und Estland wurden der Roten Armee auch noch die Truppen dieser Staaten zugeteilt. Die 180. Infanterie-Division bestand aus zwei estnischen Divisionen und die 183. Infanterie-Division aus zwei lettischen Divisionen. Beide Divisionen verwendeten ein Sammelsurium an Waffen, die die beiden kleinen Länder überall auf der Welt aufgekauft hatten.

Volokolamsk

Vielleicht der stolzeste Name in der russischen/sowjetischen Geschichte, jedoch kaum zu finden in westlichen Geschichtsbüchern. Es war auf der Straße nach Volokolamsk, als der Befehlshaber der 316. Infanterie-Division seinen Männern sagte :" Rußland ist groß, aber es gibt keinen Ort, an den wir uns zurückziehen könnten. Moskau liegt hinter uns."

Nicht nur was ihre Waffen betraf, sondern auch zahlenmäßig unterlegen, gelang es den russischen Truppen trotzdem, einige der besten deutschen Divisionen zurückzuschlagen. Die deutschen Generäle behaupteten, die Kämpfe Ende Oktober seien durch Schlamm und Nachschubprobleme aufgehalten worden. Doch in Wirklichkeit waren es die russischen Soldaten, die mit ihrem Mut und dem Einsatz ihres Lebens die Deutschen zurückhielten.

Die Deutschen warfen die 2. und 5. Panzer-Division in die Schlacht; beides ausgezeichnete Truppen. Die Panzer wurden von einem britischen U-Boot versenkt, als sie auf dem Weg von Griechenland nach Rußland waren. Deshalb nahmen sie erst Wochen später als andere Truppen an den Kämpfen in dem Gebiet teil. Zu diesem Zeitpunkt hätte eine voll ausgerüstete, nagelneue Panzer-Division eigentlich unschlagbar sein müssen. Die 78. sibirische Infanterie-Division hielt sie ohne große Probleme auf. Weil sie keine Gewehre mehr hatten, kämpfte die 18. Miliz-Division gegen die Deutschen mit bloßen Händen. Trotz der enormen Verluste hielten die russischen Linien und Moskau wurde gerettet.

Klin

Da die Straße von Volokolamsk von ihren zu allem entschlossenen Verteidigern für die Deutschen unerreichbar war, versuchten sie, in nordöstlicher Richtung nach Moskau vorzudringen. Wieder waren die russischen Truppen wild entschlossen, ihre Hauptstadt zu verteidigen. Als endlich einige frische Reservetruppen zur Verfügung standen, begannen die Russen mit einer Reihe von Gegenangriffen. Bald mußten die Deutschen sich selbst verteidigen, um einer Niederlage gegen diese Truppen zu entgehen.

Die Deutschen hatten nur eine hauchdünne Chance, Moskau Ende 1941 zu erobern. Durch politische Entscheidungen wurden die Panzer-Divisionen im Herbst 1941 im Süden aufgeteilt und verpaßten so die einzige Möglichkeit eines Vorstoßes nach Moskau. Als sie endlich wieder Richtung Moskau vorrückten, war es bereits zu spät. Auch ein früherer Angriff auf die russische Hauptstadt hätte keinen Erfolg gebracht, waren die russischen Truppen doch entschlossen, mit allen Mitteln zu kämpfen. Die fanatische Verteidigung von Volokolamsk und Klin hätte sich auch in den Straßen von Moskau abgespielt.

Es gab außerdem auch keine Garantie dafür, daß die Einnahme von Moskau die Russen dazu gebracht hätte, sich aus dem Krieg zurückzuziehen. Napoleon mußte diese bittere Pille im Jahr 1812 schlucken. Der Verlust Moskaus hätte verheerende Folgen auf das russische Schienennetz gehabt und hätte einiges an Infrastruktur gekostet. Aber der Wille, den Deutschen standzuhalten, wäre nicht gebrochen worden.

Savannah

Savannah war schon seit seiner Gründung ein bedeutender Handels- und Militärhafen. Jeder, der versucht hätte, nach Amerika einzumarschieren, hätte sicherlich versucht, diesen Hafen einzunehmen.

Amerikanische Infanterietruppen haben die Aufgabe, die Invasion zu stoppen. Jede dieser Divisionen verfügte über geradezu herausragende Kriegserfahrungen. Die 2. Kavallerie-Division hielt sich sehr gut, doch während der Kämpfe in Nordafrika wurden Teile davon abgestellt, um Schiffe zu entladen. Ein wahrhaft trauriges Ende einer stolzen Elitetruppe, den „Buffalo Soldiers".

Oak Ridge

Tief in den Bergen von Ost-Tennessee wurde eine gesamte Stadt aus dem Boden gestampft. „Projekt Manhattan", das amerikanische Programm zum Bau der Atombombe. Dort entwickelten Wissenschaftler Schlüsselelemente der Bomben, die den Zweiten Weltkrieg beendeten. Oak Ridge ist seit 1949 nicht mehr für die Öffentlichkeit zugänglich und seine Existenz wurde lediglich 1945 zugegeben.

Die Deutschen haben ihre besten Waffen zur Verfügung und einige hervorragende Einheiten, die Sie verwenden sollen. Ihnen gegenüber steht einer der stärksten Gegner, dem sie jemals begegnen werden. Bod Doles 10. Gebirgsjäger-Division wird von den „Tennessee Volunteers" unterstützt. Die Texas Rangers sind einsatzbereit, genauso wie die zu allem entschlossenen Exilpolen und die 3. „Spearhead" Infanterie-Division.

Vorstoß nach Berlin

Sie haben jetzt die Gelegenheit, die russischen Truppen zum Sieg zu führen. Der russische Angriff beginnt mit dem militärischen Wendepunkt im Osten. Die Russen befinden sich in der Offensive. Sollten Sie siegreich aus der Schlacht hervorgehen, wird die Partei sehr zufrieden damit sein, daß Sie sich an ihre Weisungen gehalten haben. Sollten Sie die Schlacht verlieren, werden Sie die Schuld alleine tragen.

Saturn am Chir

Die Deutschen wurden bei Stalingrad von entschlossenen Truppen gestoppt. Die Linien südöstlich und nordwestlich von Stalingrad wurden von alliierten Truppen aus Ungarn, Italien und Rumänien gehalten. Obwohl sich darunter einige gute Truppen befanden, hatten sie alle zu wenig Panzer und vor allem zu wenig Panzerabwehrwaffen. Die russische Führung sah das als Chance, die deutsche 6. Armee bei Stalingrad in eine Falle zu locken.

Das Szenario findet nordwestlich von Stalingrad statt, ein lebenswichtiger Sektor, der von den rumänischen Truppen gehalten wird. Die rumänische Infanterie war vielleicht den Deutschen ebenbürtig, aber diese Divisionen hatten weit weniger Artillerie als die deutschen Divisionen und wenig Panzerabwehrwaffen.

Die russische Offensive vernichtete die rumänischen Linien auf verheerende Weise. Von den beiden Divisionen, die in die Kämpfe verwickelt waren, hielt sich die königlich rumänische Infanterie-Division am besten, obwohl sie nur altersschwache Panzer zur Verfügung hatte. Deutsche Offiziere, wie auch später einige Historiker, beklagten, daß die 22. Panzer-Division deshalb eine so schlechte Vorstellung gab, weil Mäuse die Verkabelung der Panzer angenagt hatten – die militärische Variante des Spruches „Der Hund hat meine Hausaufgaben aufgefressen". Das Szenario in PANZER GENERAL IIID geht deshalb von den Angaben der verläßlicheren rumänischen Quellen aus.

Russische Einheiten schlossen den Ring um Stalingrad und kesselten die 6. Armee ein, die sich schließlich im Februar 1943 den russischen Truppen ergeben mußte. Der russische Vorstoß nach Berlin hatte begonnen.

Prokhorovka

Natürlich mußte dieses Spiel ein Szenario der legendären Panzerschlacht in der Nähe von Prokhorovka enthalten.

Zu der Zeit waren bereits deutsche Truppen und Ausrüstung zusammengestellt worden, um den sorgfältig geplanten Angriff auf Kursk durchzuführen. Doch die Russen wußten, wann und wo der Angriff stattfinden würde und konnten sich so darauf vorbereiten. Nachdem die deutschen Panzereinheiten von verstärkten Panzerabwehreinheiten, geschützt von Infanterie, nahezu geschlagen waren, warfen sich die russischen Panzerbrigaden selbst auf die Panzer und eine wilde Schlacht von hunderten von Panzern folgte.

Kanev

In diesem Szenario spielen russische Luftlandetruppen eine große Rolle. Doch wie schon in der eigentlichen Schlacht, kommt es darauf an, das russische Panzer Korps über den Dnepr zu bringen. Sollte das nicht gelingen, steht eine Niederlage bevor.

Rußland war das erste Land, das Fallschirmjäger ausgebildet hat, obwohl die ersten Einheiten keine Fallschirme trugen. Damals flogen die Flugzeuge so niedrig wie möglich, damit die Soldaten, wenn sie einen Platz entdeckten, der weich genug war für eine Landung, wie Sümpfe oder Schneebänke, einfach rausspringen konnten. Vereinzelte Landungen von russischen Fallschirmjägern gab es bereits während des Winterkrieges mit Finnland 1939-40. Eine große Anzahl Fallschirmjäger wurde trainiert und war mit der Ausbildung fertig, als die Deutschen 1941 einmarschierten.

Diese harten Soldaten entledigten sich ihres Fallschirmes und stießen bis zur Front vor, wo viele getötet wurden, obwohl sie bravourös kämpften. Die Russen fuhren mit der Ausbildung von Fallschirmspringern fort und stellten neue Brigaden auf. Als die russische Offensive vor dem Dnepr zum Stillstand kam, befahl das russische Oberkommando den Fallschirmjägern für den weiteren Vormarsch zu sorgen.

Die Absprünge waren nicht besonders gut, denn die Soldaten waren an beiden Seiten des Dnepr über weite Strecken versprengt aber sie konnten doch in den weiter entlegenen Gebieten die Deutschen stören. Bei PANZER GENERAL IIID wird der russische Spieler damit konfrontiert, daß seine Fallschirmjäger mit der Aufgabe betraut sind, die deutschen Truppenbewegungen zu stören, indem sie die Straßen in Richtung Front blockieren. Der Ausgang der Schlacht hängt vom Panzer Korps ab, das den Fluß überqueren muß, um die Brücke von Kanev besetzen.

Leningrad

Genau 900 Tage lang litt die „Heroischste aller russischen Städte" unter deutschem Luft- und Artillerieangriff. Trotz aller Anstrengungen seitens der Deutschen hielt sich die Stadt tapfer. Der fanatische Widerstand war allseits gefürchtet in der deutschen Armee.

Im Frühjahr 1944 gelang es den russischen Truppen außerhalb Leningrads durch die deutschen Linien durchzubrechen und Nachschubwege in die Stadt zu öffnen. Nahrungsmittel, Waffen und Verstärkungstruppen konnten endlich in die Stadt. Die Deutschen hielten ihre letzten Stellungen außerhalb Leningrads und wurden dort eingekesselt, als die Russen ihren Gegenangriff begannen.

Viipuri

Im Juni 1944 brach ein massiver russischer Angriff über Finnland herein, der im „Schwarzen Tag der finnischen Armee" endete. Diese Schlacht wird hier gespielt, südlich von Viipuri.

Die Finnen hatten es abgelehnt, einen direkten Angriff auf Leningrad auszuführen. Offiziellen Verlautbarungen zufolge hatte die Regierung Nichtangriffspakte unterzeichnet, doch der wahre Grund war, daß man die enormen Verluste fürchtete, die eine solcher Angriff mit sich bringen würde. Die Russen konnten die finnische Herausforderung so nah von Leningrad jedoch nicht dulden. Im Sommer 1944 begannen die russischen Truppen mit einem massiven Angriff, dessen Ziel es war, die Stadt Viipuri – den Russen als Vyborg bekannt, einzunehmen.

Die Finnen schickten Ihre einzige bewaffnete Division, um die Stadt zu verteidigen. Sie verfügten aber nur über erbeutete, ausgediente russische Panzer und deutsche Sturmgewehre und wurden von den russischen T-34 Panzern und KVs überrannt. Die Russen stellten riesige Mengen an Artilleriewaffen auf und versorgten sie mit Bergen von Munition. Unter dieser Last brach die finnische Verteidigung zusammen. Einer deutschen Division, die an die Front abgestellt worden war, erging es sogar noch schlechter. Die russischen Sieger zwangen Finnland bald, einen separaten Frieden abzuschließen.

Die Höhen von Seelow

Der endgültige Durchbruch vor der eigentlichen Schlacht um Berlin geschah östlich der Stadt, entlang der Oder. Die Russen erreichten diese Linien Ende 1944, mußten aber ihre Offensive vorläufig stoppen, da ihre Nachschubwege nicht gesichert waren. Anstatt die Russen von der Stadt wegzutreiben, begannen die Deutschen mit einer Offensive, um Budapest zurückzuerobern. (Siehe auch Operation Konrad).

Als die Russen dann endlich genügend Truppen und Nachschub hatten, begannen sie ihren Vorstoß nach Berlin und zwar mit überwältigender Kraft. Die Höhen von Seelow waren das letzte Gebiet vor der Stadt, das eine gute Verteidigung bot. Die buntgemischten deutschen Einheiten reichten von Panzerinstruktoren bis zu eilig zusammengestellten Polizeieinheiten.

Auf der russischen Seite war der Nachschub an Soldaten auch fast aufgebraucht. Die Einnahme von Berlin war keineswegs eine sichere Sache. Die russischen Truppen waren längst nicht mehr so stark wie zu Beginn des Krieges. Nur ihr Gedanke an Rache und die Vernichtung der deutschen Führung trieben sie weiter.

Feldzug in Europa

Die Zeiten haben sich geändert. Nach langen Kämpfen kehren die Alliierten nach Europa zurück – ihr Ziel: die uneingeschränkte Kapitulation der Achsenmächte. Sie befehligen nun amerikanische und britische Truppen. Ihr erster Einsatz ist die Landung bei Salerno im Jahre 1943.

Salerno – Rückkehr nach Europa

Die alliierten Truppen kehren nach Europa zurück und landeten im September 1943 auf italienischem Boden. Als die Alliierten bei Salerno, südlich von Neapel, landeten, wußten sie nicht, ob die italienischen Truppen, mit denen sie an der Küste rechneten, Freunde, Feinde oder einfach neutral waren.

Stattdessen wartete eine voll ausgerüstete, erfahrene deutsche Panzer-Division auf sie. Der Kampf um den Brückenkopf war enorm, aber mit Hilfe der 82. Luftlande-Division und ausgezeichneten Kommandotrupps und Rangereinheiten, gelang es der gemeinsamen amerikanisch-britischen Landetruppe, sich gegen die Deutschen zu verteidigen und schließlich auch Neapel einzunehmen.

Vormarsch auf St. Lo

Während der britische Vormarsch vor Caen zum Stillstand kam, sicherten die Amerikaner die Küste und den Hafen von Cherbourg und bereiteten alles für einen großen Durchbruch vor. Die amerikanische 1. Armee wurde von schweren Bombern unterstützt, die in Wellen deren Angriff unterstützen. So gelang es schließlich, die Deutschen am westlichen Ende der Frontlinie in der Normandie zurückzuschlagen.

Die Luftangriffe hatten eine verheerende Wirkung. Die Bombenkrater überlappten und der größte Teil der deutschen Frontlinie verschwand ganz einfach. Amerikanische Truppen fanden umgestürzte

Panzer und eine Handvoll benommener Überlebender. Die US-Einheiten bewegten sich durch die Angriffszone und bekämpften die deutschen Truppen, die als Verstärkung eingesetzt wurden.

Caen

Der britische Befehlshaber Bernhard Montgomery versprach der alliierten Führung, seine Truppen würden die historische Stadt Caen gleich am ersten Tag der Landung in der Normandie einnehmen. Die Deutschen waren jedoch in der Lage, Verstärkung anzufordern, da die Briten durch ihr langsames, methodisches Taktieren den Achsenmächten praktisch jede Möglichkeit ließen, ihre Truppen zu verlegen, wie sie wollten. Wochen der harten, blutigen Kämpfe gingen ins Land, bis Montgomery sein Versprechen wahrmachte.

Arracourt

Die Deutschen antworteten schnell auf den amerikanischen Einmarsch in das wichtige Industrie- und Kommunikationszentrum von Nancy. Während die deutsche Armee, die den Alliierten gegenüberstand, bei ihrem Rückzug durch Frankreich viel an Substanz verloren hatte, waren jetzt wieder neu bewaffnete Formationen vorhanden und einige alte Panzer waren durch neue ersetzt worden.

Diese neuen und aufgerüsteten Einheiten kämpften bei Arracourt, südlich von Nancy gegen die Amerikaner. Obwohl in der Unterzahl stoppten die GIs unter dem Kommando des späteren Generalstabschefs Creighton Abrams die deutschen Truppen und starteten einen vernichtenden Gegenschlag.

Das PANZER GENERAL IIID Szenario startet einige Tage vor der eigentlichen Panzerschlacht, wobei der amerikanische Spieler zuerst Nancy einnehmen muß.

Metz

Metz liegt nur wenig nördlich vom Schlachtfeld in Arracourt. Die befestigte Stadt Metz war schon im ersten Weltkrieg Ziel der Amerikaner. Französische Befehlshaber überzeugten die US Kommandeure davon, daß es besser sei, sich anderen Dingen zuzuwenden. Amerikanische Generäle glaubten, diese Entscheidung sei ein schwerwiegender Fehler. Zwischen den Weltkriegen wurde oft über diese Frage nachgedacht. Als Metz dann wieder in amerikanischen Plänen auftaucht, wollten die amerikanischen Befehlshaber nicht noch einmal den gleichen Fehler machen.

Die Befestigungsanlagen der Stadt stammten noch aus dem späten 19. Jahrhundert, doch die Deutschen hatten viele davon modernisiert. Die Verteidiger hatten wie üblich eine Mischung aus zu alten und zu jungen Wehrpflichtigen. Metz beheimatete auch Ausbildungsstätten für Unteroffiziere und Offiziere, wo sich die besten Soldaten auf ihre weitere militärische Karriere vorbereiteten. Quasi von den Klassenräumen aus war der örtliche Befehlshaber in der Lage, mehrere Regimenter aus diesen Männern zusammenzustellen. Obwohl diese Einheiten in Eile zusammengestellt worden waren, war doch jeder schon für seine Tapferkeit ausgezeichnet worden. Sie kämpften wie die Besessenen und hielten Metz.

Dessau

Als der Krieg in Deutschland zum Ende kam, wurde das Nachkriegseuropa zum Thema, vor allem die Disposition und der Besitz der hochentwickelten deutschen Technologie, derer man habhaft geworden war. Als der Befehl erteilt wurde, in Richtung Dessau vorzurücken und dort den Versuchsflugplatz einzunehmen, fiel die Division, die den Angriff führte, die 3. Armored Division, dort ein, noch bevor die deutschen Pioniere ihre geheimen Akten und experimentellen Modelle verschwinden lassen konnten. Eine komplette neue Technologie für den Raketenbau fiel den Amerikanern in die Hände.

Die Verteidigung der Heimat

Während Deutschland vom Sommer 1943 bis zur russischen Eroberung von Berlin auf Defensivkurs ging, gelang es den deutschen Truppen während dieser Zeit einige Offensiven durchzuführen. Normalerweise wurden diese Angriffe durchgeführt, um auf die Aktionen der Alliierten zu reagieren oder um Verteidigungslinien neu aufzubauen. Das ist die härteste Kampagne in PANZER GENERAL IIID.

Wintersturm

Die Operation Wintersturm sollte durch die russischen Linien um Stalingrad durchbrechen und die dort eingeschlossenen Truppen mit Nachschub versorgen.

Die deutsche Einstellung verlangte nach einem Angriff an der Basis, wo sie durch die Verteidigungslinien durchgebrochen waren. Dieses Szenario basiert auf dem Versuch, genau dieses in einem Gebiet zu tun, in dem die russischen Panzereinheiten die rumänischen Infanterie-Divisionen, die dieses Gebiet überwachten, einfach niedergemetzelt hatten. Die besten dort anwesenden Achsenmächte waren tatsächlich rumänische Kavallerie und bewaffnete Divisionen.

Zitadelle

Die Operation Zitadelle war schon von Anfang an kompromittiert. Das Warten auf neue Panzermodelle und die bestens informierten Russen ließen einen Erfolg unsicher erscheinen. Dieses Szenario ist eines der längsten in PANZER GENERAL IIID. Dies gilt sowohl für das Schlachtfeld als auch für die Anzahl der vorhandenen Einheiten. Die Karte erstreckt sich von Belgorod im Süden, bis zu Prokhorovka im Norden. Dort fand eine der größten Panzerschlachten des Zweiten Weltkrieges statt.

Die Invasion von Salerno

Als die Alliierten ihre Invasion in Salerno begannen, rechneten sie mit wenig oder keinem Widerstand. Doch sie standen einer zu allem entschlossenen Truppe gegenüber, die von der 16. Panzer-Division angeführt und von der berühmten Panzer-Division von Hermann Goering unterstützt wurde.

Der Krieg zeigte, daß ein gut vorbereiteter Angriff mit Amphibienfahrzeugen, noch dazu unterstützt von massivem Gewehrfeuer, kaum oder gar nicht abzuwehren ist. Die Deutschen, die dies nicht wußten, zermahlten bei Salerno fast den Brückenkopf und hätten mit ein wenig Glück sogar Erfolg gehabt.

Vormarsch an die Küste

Mehr als zwei Jahre hatte das deutsche Oberkommando gewußt, daß die Alliierten versuchen würden, irgendwo in Frankreich zu landen. Der sogenannte Atlantikwall, befestigte Küstenabschnitte, existierte zum größten Teil nur in der deutschen Propaganda. Die Deutschen errichteten Beton- und Stahlkonstruktionen an einigen sichtbaren Punkten an den Küsten rund um Europa, an denen eine Landung hätte in Frage kommen können. Diese Befestigungsanlagen wurden von deutschen Infanterieeinheiten verstärkt, die normalerweise aus Wehrpflichtigen bestanden, die viel zu alt für die regulären Truppen waren, aus Jugendlichen und sogar aus ganzen Bataillonen von eingezogenen Fremden, einschließlich früherer russischer Soldaten. Die Männer waren entweder nicht in der Lage oder nicht Willens, großen Widerstand zu leisten und viele desertierten bei der ersten Gelegenheit.

Der berühmte deutsche Feldmarschall Erwin Rommel wußte um die zerbrechliche Natur dieser Verteidigungsanlagen und bestand darauf, daß starke Panzer-Divisionen hinter den Küsten stationiert werden, um Invasionsversuche der Alliierten mit Gegenangriffen zu stoppen. Als die Invasion in der Normandie stattfand, brauchte das Oberkommando viele Stunden, um diese Panzer in den Kampf zu werfen. So konnte nur eine Division einen Gegenangriff auf die Alliierten starten. Die 21. Panzer-Division hatte sich zwar bei den Kämpfen in Nordafrika verdient gemacht, doch die meisten waren neue Rekruten und die Panzer Bataillone bestanden aus einem Sammelsurium von erbeuteten gegnerischen Waffen, einschließlich französischer Panzer, die vom ersten Weltkrieg übriggeblieben waren.

Die 21., nebenbei bemerkt die einzige Panzer-Division in Frankreich, die nicht als geeignet galt, an der Front zu kämpfen, schaffte es, sehr nahe an die Küste heranzukommen. Der Spieler ist jedoch aufgefordert, besser zu agieren und einen Gegenschlag durchzuführen, der die Alliierten veranlaßt, die Küste zu evakuieren.

Nordwind

Es dauerte nicht lange bis die deutschen Befehlshaber begriffen hatten, daß die Ardennen Offensive, im Westen bekannt als “Battle of the Bulge”, fehlgeschlagen war. Daraufhin begannen die Deutschen einen weiteren Angriff südlich der Ardennen.

Einige der amerikanischen Truppen waren in die Ardennen verlegt worden, doch viele blieben in diesem Sektor. Sie waren hellwach und äußerst schlecht auf die Deutschen zu sprechen. Die Amerikaner gingen zwar in die Knie, aber es gelang den Deutschen nicht, durchzubrechen. Amerikanische Gegenangriffe schlugen die Deutschen bis hinter die Linien zurück, von denen aus sie

angegriffen hatten und bevor die Operation durchgeführt war, waren die deutschen Panzer-Divisionen auf Zügen verladen auf dem Weg nach Ungarn und zur Operation Konrad.

Operation Konrad

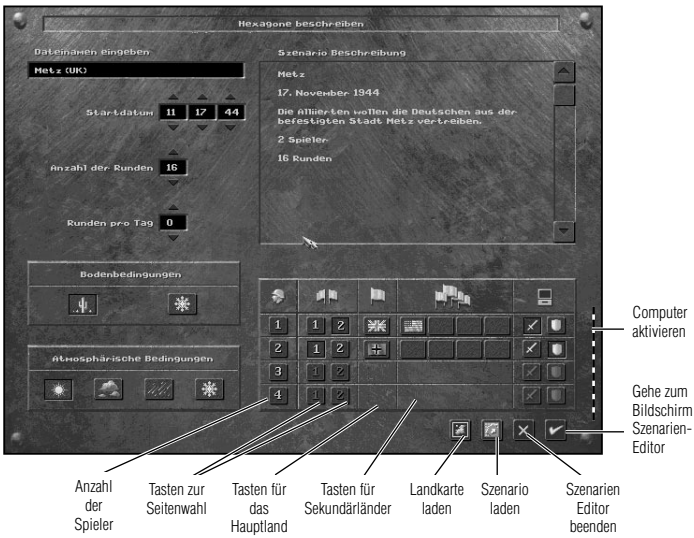
Im Januar 1945, als klar war, daß die Offensiven in den Ardennen und die Offensive Nordwind Fehlschläge waren und die russischen Truppen weniger als 150 km vor Berlin standen, beschloß das deutsche Oberkommando, einige neue Offensiven in Ungarn zu starten.

Die Pause zwischen diesem Szenario und dem darauffolgenden Nordwind Szenario ist die kürzeste im ganzen Spiel. Da die Kerneinheiten des Spielers dadurch nicht viel Zeit haben, ihre Position zu wechseln, sind die meisten Einheiten entweder in der einen oder in der anderen Schlacht präsent, da beide ungefähr zu gleichen Zeit stattfanden. Operation Konrad, auch bekannt als die Schlacht von Szekesfehervar, hatte höchste Priorität auf dem gesamten deutschen Schienennetz.

In Budapest hielt die deutsche Garnison dem Ansturm stand. Verschiedene Versuche im Winter und im Frühjahr 1945 den Durchbruch zu erreichen, schlugen fehl und Budapest fiel schließlich den Russen zu.

DER SZENARIO-EDITOR

Diejenigen unter Ihnen, die berühmte Schlachten nachspielen oder „was wäre wenn" Situationen erleben möchten, können mit PANZER GENERAL IIID eigene Szenarien für Einzelspieler und für mehrere Spieler generieren. Auf dem Startbildschirm klicken Sie auf „Szenario-Editor starten". Danach erscheint der Bildschirm „Einstellungen für die Szenarien".



Der Bildschirm „Einstellungen für die Szenarien"

Hier legen Sie die generellen Einstellungen für das Szenario fest, wie z. B Anzahl der Spieler, Wetterbedingungen, KI-Verhalten.

Dann fangen Sie an, Ihr Szenario zu erstellen. Klicken Sie auf „Landkarte laden" oder auf die Schaltfläche „Szenario laden" in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Danach wird ein Fenster aufgerufen, in dem alle verfügbaren Landkarten oder Szenarien aufgelistet sind und aus denen Sie Ihr eigenes dann auswählen können. Klicken Sie auf einen Namen, um eine Karte oder ein Szenario auszuwählen und bestätigen Sie Ihre Entscheidung, um zum Bildschirm „Einstellungen für die Szenarien" zurückzukehren. Klicken Sie auf „Beenden", wenn Sie keine Auswahl getroffen haben.

In der oberen linken Ecke des Bildschirms ist ein Textfenster, in das Sie den Dateinamen Ihres Szenarios, das Sie generieren wollen, eintragen müssen. Wenn Sie Ihr Szenario abspeichern, fügt PANZER GENERAL IIID automatisch die entsprechende Endung an die Datei an und speichert Sie im Verzeichnis **Panzer General IIID\Save**.

Darunter befindet sich ein Zähler, der das Startdatum Ihres Szenarios angibt und zwar in der Reihenfolge Monat, Tag und Jahr. Die Standardeinstellung ist 12/7/41, aber Sie können das Datum verändern, indem Sie auf die Pfeile unterhalb und oberhalb der Zahlen klicken. Das Startdatum wirkt sich darauf aus, welche Ausrüstung für Ihre Armee verfügbar ist und welche nicht. Einige Einheiten wurden erst später im Krieg entwickelt, andere dagegen wurden nach einiger Zeit überflüssig.

Unterhalb und oberhalb des Datums befinden sich Pfeiltasten, klicken Sie auf sie und legen Sie so die Anzahl der zu spielenden Züge fest. Die Anzahl ist anfangs auf 10 Züge festgesetzt und kann bis 30 Züge hochgesetzt werden.

Stellen Sie in gleicher Weise die Anzahl der Züge pro Tag ein. Die Anzahl ist anfangs auf 1 Zug festgesetzt und kann bis 3 Züge pro Tag hochgesetzt werden.

Das Fenster für die Einstellung der Bodenbedingungen enthält zwei Schaltflächen. Eine für trockene Bedingungen, eine für gefrorenen Boden. Die goldfarben unterlegte zeigt die aktuellen Bodenbedingungen an. Klicken Sie auf die andere , um die Standardeinstellung zu ändern.

Das Fenster für die Einstellungen der atmosphärischen Bedingungen in der unteren linken Ecke enthält 4 Schaltflächen. Sie können zwischen heiterem Wetter, bewölktem Himmel, Regen und Schnee wählen. Wählen Sie eine der Bedingungen aus. Die goldfarben unterlegte Schaltfläche zeigt die aktuellen atmosphärischen Bedingungen an.

Im oberen rechten Teil des Bildschirms befindet sich ein Textfenster, in das Sie eine kurze Beschreibung Ihres Szenarios eingeben können. Sie können eine bestehende Beschreibung aber auch ändern, falls Sie ein vorhandenes Szenario modifiziert haben. Klicken Sie einfach auf das Fenster. Wenn der Cursor erscheint, können Sie Ihren Text eingeben.

Im unteren rechten Teil ist ein Fenster für die Einstellungen der Spieler. Dort können Sie die Anzahl der Spieler eingeben, die Seiten festlegen, Angaben zum Land machen und die KI Einstellungen vornehmen, wenn möglich. Sie können ein Szenario für bis zu 4 Spieler erstellen. Klicken Sie einfach auf die Anzahl der gewünschten Spieler in der ersten Spalte der Einstellungen. In der nächsten Spalte werden die Seiten der Spieler eingetragen. Klicken Sie dazu entweder auf die 1 oder 2 für die teilnehmenden Spieler.

Dann werden die Hauptländer der Spieler festgelegt. Ein Spieler kann nur ein Hauptland haben. Wenn Sie das Land festlegen wollen, klicken Sie auf eine Schaltfläche in diesem Fenster und ein weiteres Fenster mit 14 Flaggen erscheint. Wählen Sie eine Flagge aus, indem Sie darauf klicken, um das Hauptland des Spielers festzulegen. Ist bereits ein Land angegeben, klicken Sie einfach auf die Flagge und wählen eine andere aus. Klicken Sie auf „Beenden“ in der oberen rechten Ecke, um das Fenster mit den Flaggen wieder zu schließen.

Zusätzlich zu dem gewählten Hauptland kann ein Spieler bis zu vier andere Länder als Teil seiner Armeen haben. Wenn ein Spieler zusätzlich zu seinem Hauptland noch andere Länder haben soll, klicken Sie auf eine der vier Schaltflächen neben der für das Hauptland, und wählen Sie dann aus den Flaggen bis zu vier aus.

Die letzte Spalte enthält zwei Schaltflächen für jeden Spieler. Diese bestimmen das Verhalten des KI-Spielers, aggressiv oder passiv. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem **Schwert**, wenn der KI-Spieler ein aggressives Verhalten zeigen soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem **Schild**, wenn der KI-Spieler ein passives Verhalten zeigen soll.

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, bestätigen Sie Ihre Entscheidungen und gehen Sie zurück zum Bildschirm „Einstellungen für die Szenarien". Klicken Sie auf „Beenden", um zum Startbildschirm zurückzukehren, wenn Sie kein Szenario mehr spielen wollen, .

Der Bildschirm „Szenario-Editor"

Dieser Bildschirm erinnert an den Hauptbildschirm. Der Bildschirm wird dominiert von einem Schlachtfeld, das von Informationsfeldern umrahmt ist. Auf der rechten Seite sehen Sie eine Leiste mit Steuertasten, mit denen Sie die meisten Funktionen steuern können, die Sie für die Generierung eines Szenarios brauchen.

Leiste mit den Steuerfunktionen für die Szenarien

Die Zahl in der oberen rechten Ecke gibt den aktiven Spieler an. Klicken Sie auf die Pfeiltasten und durchsuchen Sie die Liste nach aktiven Spielerrn. Wenn Sie mit dem Cursor über eine Schaltfläche fahren, wird ein Beschreibungstext eingeblendet, der die Funktion beschreibt.

Kennzeichnen Nachschub

Ist diese Funktion aktiviert, wird jedes Hexfeld, auf das Sie klicken, als Nachschubposition für den derzeit aktiven Spieler gekennzeichnet. Die Eigentümerflagge wird grün eingerahmt. Spieler der gleichen Seite können Nachschubpositionen teilen, indem Sie sie einfach beiden zuteilen. Hexfelder können auch gleichzeitig Nachschub- und Siegeshexfelder sein. ***Hinweis:*** *Nachschubpositionen und die sechs Hexfelder, die sich darum gruppieren, werden automatisch als Aufstellungszone gekennzeichnet.*

Kennzeichnen Sieg

Ist diese Funktion aktiviert, wird jedes Hexfeld, auf das Sie klicken, als Siegeshexfeld für den derzeit aktiven Spieler gegenzeichnet. Die Eigentumsflagge wird goldfarben eingerahmt. Spieler der gleichen Seite können Siegeshexfelder teilen, indem Sie einfach beiden das Hexfeld zuteilen. Hexfelder können auch gleichzeitig Nachschub- und Siegeshexfelder sein. ***Hinweis:*** *Jede Seite muß bei Beginn eines Szenarios mindestens ein Siegeshexfeld unter gegnerischer Kontrolle haben.*

Kennzeichnen Eigentum

Ist diese Schaltfläche aktiviert, wird jedes Hexfeld, auf das Sie klicken, das Eigentum des jeweiligen Spielers. Die Landesflagge des Spielers wird in dem Hexfeld plaziert. Um zwischen den einzelnen Ländern des Spielers hin- und her zu schalten, klicken Sie auf die Flagge. Vergessen Sie nicht: Jede Seite muß bei Beginn eines Szenarios mindestens ein Siegeshexfeld unter gegnerischer Kontrolle haben.

Kennzeichnen Aufstellung

Ist diese Funktion aktiviert, wird jedes Hexfeld, auf das Sie klicken, als Aufstellungshexfeld für den derzeit aktiven Spieler gekennzeichnet und dunkel unterlegt. Spieler der gleichen Seite können Aufstellungshexfelder teilen, indem Sie einfach beiden das Hexfeld als Aufstellungszone zuteilen. Vergessen Sie nicht, daß Nachschubposten und die umliegenden Hexfelder auch als Aufstellungshexfelder dienen.

Armee erstellen

Ruft den Bildschirm „Einheiten kaufen" auf, von dem aus Sie die Armee des Spielers zusammenstellen können. Sie können für jedes Land des Spielers Truppen zusammenstellen. Das Land, für das Sie gerade Truppen zusammenstellen, ist oben links angezeigt. Klicken Sie auf die **Pfeiltaste** unter der Flagge, um zum nächsten Land des Spielers umzuschalten. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bildschirm Einheiten kaufen" ab Seite 29. Hinweis: *Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Prestigepunkte, die Sie für den Aufbau der Armee eines Spielers haben, jedoch gibt es eine begrenzte Anzahl von 72 Truppen pro Seite.*

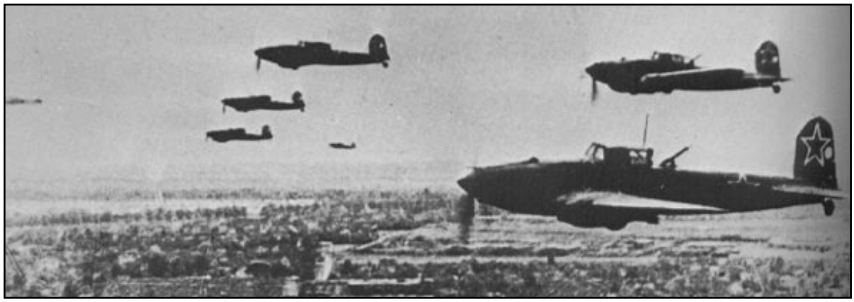
Einstellungen zur Einheit

Ruft den Bildschirm für die Einstellung zur Einheite. In diesem Bildschirm können Sie den Erfahrungswert einer Einheit und die Stärke einer ausgewählten Armee eines Spielers bestimmen.

Die vorher gekauften Einheiten werden nach Einheitentyp aufgelistet. Neben jeder Einheit sind Erfahrungswert und Stärkepunkte angegeben. Legen Sie diese Einstellungen zu Beginn eines Szenarios fest. Klicken Sie auf die Pfeiltasten neben den Anzeigen, um die Werte einzustellen. Sie können auch alle Einheiten auf den gleichen Wert setzen, klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Allg. Einstellungen vornehmen". Diese Einstellungen betreffen alle Einheiten in der Armee des betreffenden Spielers.

Am unteren Rand des Bildschirms ist die Einstellung für den Erfahrungswert der Verstärkungstruppen. Diese Einstellung betrifft alle Verstärkungstruppen, die ein Land während eines Szenarios erhalten oder gekauft hat.

Wenn Sie die Einstellungen Erfahrung und Stärke verändert haben, bestätigen Sie Ihre Entscheidung und kehren Sie zum Bildschirm „Szenario editieren" zurück.



Strategische Karte

Ersetzt die Karte des Schlachtfeldes mit der strategischen Karte. Klicken Sie nochmals auf die Schaltfläche, um das Schlachtfeld wieder aufzurufen. Auf dem Bildschirm wird die Karte rund um die ausgewählte Stelle angezeigt.

Armee aufstellen

Ruft das Informationsfeld mit den Angaben zur Aufstellung auf, von dem aus Sie gekaufte Einheiten in ihre Startposition für das betreffende Szenario bringen können. Sie müssen vorher jedoch Aufstellungshexfelder definieren, sonst können die Einheiten nicht aufgestellt werden. Wenn die Spieler die Möglichkeit haben sollen, ihre eigenen Truppen beim Start eines Szenarios aufzustellen, ist es sinnvoll, nicht alle oder keine gekauften Truppen aufzustellen.

Prestigewert festlegen

Öffnet das Fenster „Prestigewert für den Spieler festlegen". Hier können Sie den Prestigewert festlegen, der pro Zug dem Spieler zugeteilt wird. Klicken Sie dazu auf die Pfeiltasten und setzen Sie einen Wert fest, der dem Spieler für diesen Zug zugeteilt wird. Wenn Sie für jeden Zug den gleichen Wert festlegen wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Allgemeine Prestigewerte festlegen". Bestätigen Sie Ihre Eingaben und kehren Sie zum Bildschirm „Szenario editieren" zurück.

Hinweis: *Der Spieler startet mit dem Wert, der für* Zug 1 *eingegeben wird.*

Szenario erstellen

Der Bildschirm „Einstellungen für das Szenario".

Spielfunktionen

Ruft das Fenster mit den Angaben zu den Spielfunktionen auf, von dem aus Sie Ihr Szenario speichern oder ein neues Spiel starten können, damit Sie Ihrer Kreativität freien Lauf lassen können.

STATISTISCHE ANGABEN ZU DEN EINHEITEN

Diese Angaben erscheinen während des gesamten Spiels von PANZER GENERAL IIID.

Angriff auf Luftziele

Mit diesem Wert wird die Fähigkeit der Einheit beurteilt, mit der sie gegen fliegende Ziele kämpfen kann, wie z. B. taktische Bomber und Jäger. Null bedeutet, daß die Einheit nicht gegen fliegende Ziele kämpfen kann.

Verteidigung (Luftangriffe)

Mit diesem Wert wird die Fähigkeit der Einheit beurteilt, mit der sie sich gegen Angriffe durch Lufteinheiten wehren kann. Lufteinheiten verwenden diesen Wert bei allen Angriffen.

Munition

Abhängig vom Bildschirm kann dies entweder der Wert des aktuellen Munitionsnachschubes der Einheit sein oder die maximale Bewaffnung der Einheit. Wenn die Munition der Einheit zu Ende geht, kann sie keine gegnerischen Einheiten mehr angreifen, bis sie mit Nachschub versorgt wurde.

Klasse

Die Klasse, zu der die Einheit gehört. Einheitenklassen sind: Flugzeugträger, Verteidigung (Luftangriffe), Panzerabwehr, Artillerie, Schlachtschiffe, Zerstörer, Jäger, Befestigung, Infanterie, Spähfahrzeug, Panzer, taktische Bomber und Transport.

Verteidigung (Sturmangriff)

Dieser Wert bezeichnet die Fähigkeit einer Nicht-Infanterieeinheit, Infanterieeinheiten in Stadt- oder Waldhexfelder anzugreifen oder sich selbst in Stadt- oder Waldhexfeldern gegen Infanterie zu verteidigen. Wenn eine Nicht-Infanterieeinheit eine Infanterieeinheit angreift, die eine zähe Verteidigung aufbaut, verliert die angreifende Einheit ihren Verteidigungswert (Sturmangriff). Bei einem Kampf oder einer Verteidigung gegen Infanterie in Stadt- oder Waldhexfeldern, müssen Nicht-Infanterieeinheiten ihre Verteidigungswerte (Sturmangriff) einsetzen. Infanterieeinheiten haben diesen Vorteil nicht in offenem Gelände. Da Verteidigungswerte (Sturmangriff) meistens unter den Werten für die Verteidigung (Bodenangriffe) liegen, sind Infanterietruppen in schwierigem Gelände weitaus gefährlicher.

Prestigepunktkosten

Die geschätzten Prestigepunktkosten für den Kauf einer neuen Einheit.

Aktuelle Stärke

Die aktuellen Stärkepunkte dieser Einheit. Die normale Stärke einer Einheit beträgt entweder fünf oder zehn. Dieser Wert kann aber über die Zuteilung von Überstärke geändert werden. Wenn die Stärke einer Einheit auf null reduziert wurde, ist die Einheit zerstört.

Verschanzung

Die gesamte Verschanzungsstufe einer Einheit. Verschanzung bedeutet, daß Bodentruppen, wenn Sie genügend Zeit haben, Defensivstrategien entwerfen können, so daß sie Angriffen besser standhalten können.

Ausrüstungstyp

Der Ausrüstungstyp einer bestimmten Klasse.

Erfahrungswert

Der Erfahrungswert, den eine Einheit sich erkämpft hat. Normalerweise zwischen Null und fünf. Erfahrung erhöht die Effektivität einer Einheit gewaltig.

Treibstoff

Abhängig vom Bildschirm bezieht sich dieser Wert entweder auf den aktuellen Treibstoffnachschub oder auf die maximale Treibstoffmenge, die die betreffende Einheit bewältigen kann, was gleichzusetzen ist mit den Bewegungspunkten. Sind diese Punkte aufgebraucht, muß die Einheit zuerst mit Nachschub versorgt werden, bevor sie sich weiter im Schlachtfeld bewegen kann.

Verteidigung (Bodenangriffe)

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, sich gegen Land- und Schiffseinheiten zu verteidigen.

Angriff auf harte Ziele

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, harte Ziele, wie z. B Panzer und Befestigungsanlagen anzugreifen. Ein Wert von Null bedeutet, daß die betreffende Einheit nicht in der Lage ist, harte Ziele anzugreifen

▶ ***Initiative***

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, in einer Schlacht schnell zu reagieren. Dieser Wert fließt in die Kampfergebnisse mit ein. Im Kampf hat die Einheit, mit der größeren Initiative einen Vorteil. Der Wert für die Initiative wird beeinflußt durch das Gelände, in dem die Kämpfe stattfinden und durch die Erfahrungswerte, die die Einheiten mitbringen.

Bewegung

Die Anzahl der Bewegungspunkte (Treibstoff), die die Einheit pro Zug einsetzen kann. Je nach Gelände wird pro Hexfeld ein anderer Wert berechnet. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „Bewegung“ ab Seite 46.

Bewegungsmethode

Die verschiedenen Methoden der Bewegung sind: Fuß (F), Gezogen (G), Rad (R), Halbketten (H), Ketten (K), Allgelände (A), Schiff (S) und Luft (L). Einheiten, die sich zu Fuß fortbewegen oder gezogen werden, haben keinen Treibstoff zur Verfügung und können Transportmittel anfordern, um eine größere Mobilität zu erreichen.

Angriff auf Seeziele

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, Schiffseinheiten anzugreifen. Ein Wert von Null bedeutet, daß die Einheit keine Schiffseinheiten angreifen kann.

Reichweite

Die Reichweite ist die Entfernung, gemessen in Hexfeldern, von der eine Einheit auf den Gegner feuern kann. Ein Wert von Null bedeutet, daß die Einheit in einem Hexfeld neben der gegnerischen Einheit sein muß, um angreifen zu können.

▶ ***Abwehr über weitere Entfernungen***

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, sich gegen Bodentruppen zu verteidigen, die aus weiterer Entfernung angreifen. Dieser Wert kommt nicht zum Einsatz bei Artilleriebefeuerung

Angriff auf weiche Ziele

Dieser Wert bestimmt die Fähigkeit einer Einheit, weiche Ziele, wie Infanterie und Artillerie, anzugreifen. Ein Wert von Null bedeutet, daß die betreffende Einheit keine weichen Ziele angreifen kann.

Sichtweite

Gibt die Distanz gemessen in Hexfeldern an, von der aus eine Einheit gegnerische Stellungen sichten kann. Bedenken Sie, daß es dabei keine Beschränkungen für das Gelände gibt. Es besteht allerdings die Möglichkeit, daß die Sichtweite durch die verschiedenen Wetterlagen beeinflußt wird.

Zieltyp

Die Klassifizierung der verschiedenen Ziele ist wie folgt: W (weich) H (hart), L (Luft), M (Marine). Durch diese Klassifizierungen wird der Angriffswert einer gegnerischen Einheit gegen die eigenen Truppen festgelegt.

Transport

Wenn die Einheit auf integrierten Transport zurückgreifen kann, erscheinen die Angaben darüber zusätzlich zu den normalen Angaben, wenn die Einheit transportiert wird. Ist eine Einheit verladen worden, gelten die Angriffs- und Verteidigungswerte des Transportmittels. Allgemein gesagt, sind Einheiten während des Transportes äußerst verwundbar. Eine Einheit, die transportiert wird, kann nicht auf Lufttransport zurückgreifen.

BESCHREIBUNG DER EINHEITENKLASSEN

Gegen Ende des Zweiten Weltkrieges waren alle Beteiligten der Überzeugung, daß der Einsatz von „kombinierten" Waffen einen großen Einfluß auf den Ausgang einer Schlacht hat. Jede Einheit wurde auf die ein oder andere Art immer während einer Schlacht gebraucht. Bei Panzer General IIID gibt es keine perfekte Zusammenstellung von Einheiten. Was am besten zusammenpaßt, hängt von Ihrer Taktik und Strategie ab. Wenn Sie jemals unsicher sind, wie Sie Ihre Armee zusammenstellen sollen, können Sie immer auf das Prinzip der „kombinierten" Waffen zurückgreifen. Dabei kann nichts schiefgehen. Bei Panzer General IIID ist die perfekte Zusammenstellung quasi „die richtige Waffe zur rechten Zeit". Versuchen Sie erst einmal mit Spähfahrzeugeinheiten herauszubekommen, was auf Sie zukommt und wo der Gegner Aufstellung nimmt. Verwenden Sie Artillerie und taktische Bomber um die Position aufzuweichen, bevor sie angegriffen wird und behalten Sie sich eine Reserve, um einen Durchbruch durchführen zu können oder eine hart umkämpfte Stellung bei einem gegnerischen Gegenangriff halten zu können. Die folgenden Beschreibungen der Einheitenklassen sollen Ihnen helfen, ein kompetenter General zu werden.

Verteidigung (Luftangriffe)

Die Verteidigung (Luftangriffe) umfaßt sowohl gezogene als auch selbstangetriebene Verteidigungseinheiten (Luftangriffe). In Panzer General IIID sind diese Einheiten mit Kanonen von 12,7mm (0,50mm Kaliber) bis 90mm ausgerüstet. Sie können gegnerische Flugzeuge aus einer Reichweite von einem bis drei Hexfeldern angreifen. Im allgemeinen sind sie ein guter Schutz gegen gegnerische Jäger (FTR) und taktische Bomber (TB), sind aber leicht angreifbar. Allen befreundeten Einheiten innerhalb ihrer Reichweite geben sie Deckung gegen Luftangriffe. Daher sind sie zum Schutz von Einheiten, die für Luftangriffe prädestiniert sind, besonders gut geeignet. Wenn Sie Ihrem Gegner keine Luftüberlegenheit gönnen wollen, aber nicht über genügend Lufteinheiten verfügen, um einen Luftkampf zu riskieren, können Sie Luftabwehreinheiten ebenfalls gut einsetzen. Sie sind auch von Vorteil, wenn keine der beiden Seiten im Luftraum überlegen ist und Sie nicht über genügend Jäger verfügen, um einerseits den Luftraum abzusichern und andererseits weitere Offensiven durchzuführen. Da Jäger sehr teuer sind, können die preiswerteren Luftabwehreinheiten ein gute Alternative darstellen. In Panzer General IIID ist es sehr teuer, eine Luftwaffe zu haben, besonders, wenn diese dann nicht richtig eingesetzt wird. Die Jäger und taktischen Bomber des Gegners können sich in einem Flak kontrollierten Luftraum nicht lange halten. Sollten sie es dennoch versuchen, wird das sehr teuer. Ihre Flak ist preiswerter zu ersetzen. Selbstfahrende Flak Einheiten sind natürlich weitaus beweglicher als gezogene Einheiten. Sie können direkt, nachdem sie ihre Position verändert haben, eingesetzt werden. Gezogene Einheiten können Sie erst im nächsten Zug einsetzen, da sie ihr Transportmittel erst verlassen müssen, um am Kampf teilnehmen zu können. Selbstangetriebene Luftabwehreinheiten sind ein ideales Instrument, um einen Angriff zu unterstützen, da Sie mit der angreifenden Bodeneinheit mitgehen können und jederzeit einsatzbereit sind. Dadurch können diese Einheiten bei Durchbrüchen dabei sein und immer weiter ins Feindesland vordringen und sind noch dazu sehr schnell und vor gegnerischen taktischen Bombern geschützt – all dies wird Ihnen bei Ihrem Sieg helfen.

Panzerabwehrklassen

Panzerabwehreinheiten bestehen aus gezogenen Panzerabwehreinheiten und selbstangetriebenen Panzerabwehreinheiten mit und ohne Geschützturm. Die Bewaffnung reicht von 25mm bis 152mm Kanonen. Gezogene Einheiten sind nicht gepanzert (sie werden als weiche Ziele bezeichnet), während einige selbstangetriebene Einheiten besser gepanzert sind als Panzereinheiten. Der hauptsächliche Unterschied zwischen Panzereinheiten und Panzerabwehreinheiten besteht bei Panzer General IIID schlicht in der Art des Spiels. Panzerabwehreinheiten sind für den Kampf gegen gegnerische Panzer gedacht. Um dem gerecht zu werden, dürfen Panzerabwehr Klassen nicht im gleichen Zug angreifen und sich fortbewegen. Tun Sie das doch, verringert sich der Wert Initiative und Angriff. Greifen Sie an, bevor sie sich fortbewegt haben, wird kein Punkt abgezogen. Warum Panzerabwehreinheiten? Die gezogenen Panzerabwehreinheiten waren bis gegen Ende des Krieges besser in der Verteidigung gegen Panzereinheiten. Bis dahin werden einige der besten Waffen in Panzer General IIID von Panzerabwehreinheiten getragen. Im allgemeinen ist es so: größere Kaliber werden mehrere Monate früher bei Panzerabwehreinheiten eingesetzt, als bei anderen

Panzereinheiten. Panzerabwehreinheiten sind meistens auch preiswerter als andere Einheiten, die die gleiche Bewaffnung haben. Sie sind nützlich, wenn sie gegen die angreifenden Panzereinheiten des Gegners eingesetzt werden, weil sie Ihre eigenen Einheiten befreien können und sie bei Gegenangriffen unterstützen. Bei Angriffen, um die gegnerischen Linien zu durchbrechen, sind sie ebenfalls sehr hilfreich. Einige Panzerabwehreinheiten können auf sich verteidigende gegnerische Einheiten schießen, da sie etwa von einer Entfernung von zwei Hexfeldern einsatzbereit sind. Damit haben Sie die Möglichkeit, die anderen Truppen solange zu schonen, bis der Durchbruch durch die gegnerischen Hauptlinien gelungen ist. Diese können dann das hintere Feld bekämpfen und die verwundbaren gegnerischen Luftabwehreinheiten und Artillerietruppen überrennen. Obwohl Panzerabwehreinheiten nicht ganz so flexibel sind wie andere Einheiten, machen sie dieses Manko wieder wett, da sie sich besser verteidigen können und weniger kosten.

Artillerieklassen

Artillerieeinheiten bestehen aus gezogenen und selbstangetriebenen Einheiten mit Haubitzen, die andere Waffengattungen im Kampf unterstützen sollen. Die Bewaffnung reicht von 75mm bis 200mm Geschützen und mehr. Sie können gegnerische Einheiten angreifen, die min. zwei Hexfelder entfernt sind, einige sogar bis zu fünf Hexfelder. Sie verfügen außerdem über zwei Besonderheiten, die sie in Panzer General IIID sehr wertvoll machen. Das erste nennt sich **Sperrfeuer**. Diese Fähigkeit erlaubt es, gegnerische Bodeneinheiten, die sich direkt neben Ihnen befinden, direkt anzugreifen. Dadurch können Sie ausgezeichnete Ergebnisse im Nahkampf erzielen. Die zweite Fähigkeit ist **Artillerieunterstützung**. Damit können Artillerieeinheiten jede gegnerische Bodeneinheit angreifen,

die sich innerhalb der besagten Artillerieeinheit befindet. Beim Sperrfeuer wird bereits vor dem gegnerischen Angriff agiert. Selbstfahrende Artillerieeinheiten gehören zu den stärksten Waffen in Panzer General IIID. Sie sind normalerweise gepanzert und haben dadurch einen größeren Vorteil in einem Artillerieduell mit gezogenen Artillerieeinheiten. Sie können auch mit Einheiten mitgehen, die durch die gegnerischen Linien durchgebrochen sind und schnell auf angreifende Gegner reagieren. Selbstfahrende Artillerieeinheiten sind teuer, aber ihr Geld wert. Um einen erfolgreichen Angriff durchführen zu können, brauchen Sie Artillerieunterstützung. Bei der Verteidigung sind Artillerieeinheiten ebenfalls sehr nützlich.

Befestigungsklassen

Es gibt zwei Typen: Befestigungen, die aus einem Netz nicht bewegbarer schwerer Artillerie und Infanterie besteht und leichteren Befestigungen. Da Befestigungsanlagen über große Vorräte an Munition und hohen Angriffswerten bestehen, können sie aggressiv gegen einen Angreifer eingesetzt werden. Eine Kombination aus Artillerie und Luftangriffen, gefolgt von Pioniereinheiten, ist eine der erprobtesten Methoden, gegnerische Befestigungsanlagen einzunehmen, die nicht umgangen werden können.

Infanterieklassen

Hierzu gehören Infanterieeinheiten, die mit Infanteriewaffen ausgerüstet sind (Maschinengewehre, 50mm-120mm Mörser, leichte Panzerabwehr, etc.), eine kleine Anzahl davon unterstützt Panzerabwehrgeschütze und in einigen Fällen sind bestimmte Ausrüstungen (kleine Rammböcke oder Geräte für die Überquerung von Brücken) auch dabei. Es gibt in Panzer General IIID viele verschiedene Einheiten, die bestimmte Aufgaben besser erledigen können als die Infanterieeinheiten. Wenn es aber darum geht, Boden zu gewinnen und zu halten, ist die Infanterie unschlagbar. Sie brauchen Infanterieeinheiten, um Städte oder Wälder und schwieriges Gelände

gegen den Gegner zu halten. Sie brauchen die Infanterie aber auch um eben diese Gebiete vom Gegner zu erobern. Die Truppen sind im Unterhalt recht preiswert, verglichen mit anderen Einheiten und erfahrene Infanterietruppen gewinnen Kämpfe für Sie, wo andere Truppen gar nicht dazu in der Lage wären. Doch auch die Infanterie muß mit etwas Überlegung eingesetzt werden, sonst ist sie schnell zerstört oder stark dezimiert und nicht mehr im Kampf einsetzbar. Vermeiden Sie es, Ihre Infanterieeinheiten ungeschützt gegen Panzer- und Artillerieeinheiten in offenem Gelände kämpfen zu lassen. Sogar in offenem Gelände können sie gegen fast jede Art von Einheit kämpfen, wenn sie durch Artillerie und Panzerabwehr unterstützt werden und Angriffe auf Luftziele möglichst verhindert werden können.

▶ Spähfahrzeug-Klassen

Dazu gehören leichte mechanisierte Einheiten, deren erstes Ziel es ist, das Schlachtfeld auszuspähen, die gegnerischen Linien zu infiltrieren und hinter den Linien Nachschubwege und weitere Feindbewegungen zu entdecken. Sie sind mit gepanzerten Fahrzeugen ausgerüstet und haben normalerweise kleine Infanterieeinheiten mit Halbkettenfahrzeugen oder LKWs dabei. Die Sichtweite ist bei diesen Einheiten sehr groß und sie können ihre Bewegungen **phasenweise** durchführen. Geschickt ausgenutzt, kann diese phasenweise Bewegung Aufklärungseinheiten die Möglichkeit geben, gegnerische Einheiten noch vor einem Angriff aufzuspüren. Diese Einheiten sollten nicht bei schweren Kämpfen eingesetzt werden. Ihr Job ist es, den Gegner auszuspähen und das Gelände zu erkunden. Demzufolge nehmen in Panzer General IIID Aufklärungseinheiten normalerweise nicht an Kämpfen mit stärkeren Einheiten teil, da die Verluste zu hoch wären.

▶ Panzerklassen

Die Panzereinheiten sind die stählerne Faust ihrer Kampftruppen und deren geschickter Einsatz ist höchstes Gebot in Panzer General IIID. Es gibt leichte, mittlere und schwere Panzereinheiten, mit Infanterieeinheiten, mechanisch oder motorisiert, die sie unterstützen. Die Bewaffnung reicht von 15mm Geschützen (aus dem Jahr 1930) bis zu 122mm Geschossen (russische Panzer 1944/45). Einige von ihnen sind die stärksten Einheiten, die Panzer General IIID zu bieten hat, sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung, vor allem im Jahr 1942. Panzereinheiten haben eine ganz besondere Fähigkeit, genannt **überrennen**. Das erlaubt ihnen, schwache verteidigende Einheiten quasi zu überrollen, ohne überhaupt in einen Kampf verwickelt zu sein. Sie können einen schwachen Verteidiger überrennen, weiter in die gegnerischen Linien eindringen und einen Angriff starten. So mächtig diese Einheiten auch sind, Sie sollten vermeiden, sie mit Infanterie oder Artillerie in Städten, Wäldern oder unebenem Gelände einzusetzen (dafür sind Ihre Infanterieeinheiten da). Sie sollten auch keine Panzerabwehreinheiten angreifen, die einen hohen Verschanzungswert in jedem Gelände haben. Wenn Panzer richtig eingesetzt werden, ist ihre Wirkung sowohl bei Verteidigung als auch bei einem Angriff schier vernichtend. Sie können jedoch sehr teuer sein, setzen Sie sie also sorgfältig ein.

Transportklassen

Hierzu gehören schwere Wagen mit Zugpferden, schwere LKWs, Ketten- und Halbkettenfahrzeuge. Da gezogene Waffen nicht ohne Transportmittel bewegt werden können und Infanterieeinheiten kaum schnell genug sein dürften, um rechtzeitig die verschiedenen Einsatzorte zu erreichen, geht es nicht darum, ob Transportmittel gekauft werden, sondern welche. Wagen sind nicht so teuer wie LKWs und LKWs sind nicht so teuer wie Halbkettenfahrzeuge. LKWs reichen durchaus, solange sie sich auf einer Straße bewegen. Wenn es darum geht, kreuz und quer durchs Gelände zu fahren, können sie kaum benutzt werden. Von einigen Ausnahmen abgesehen sind Wagen nur dann im Einsatz, wenn nichts anderes zur Verfügung steht und Ihr Prestige schon ziemlich verbraucht ist. Halbkettenfahrzeuge haben gegenüber anderen Fahrzeugen eine Reihe von Vorteilen. Sie sind harte Ziele und haben bessere Verteidigungswerte. Sie sind in offenem Gelände besser zu bewegen. Dadurch können Infanterie, gezogene Panzerabwehr, Verteidigung (Luftangriffe) und Artillerie mit Ihren Panzer- und Spähfahrzeugeinheiten im Angriff mithalten – ein wichtiger Punkt. Obwohl Infanterieeinheiten bei einem Angriff aussteigen (außer bei einem Hinterhalt), ist in allen anderen Situationen, in denen die Einheit bei einem Angriff noch eingesteigen ist, mit einer Dezimierung der Einheit zu rechnen. Achten Sie besonders auf gegnerische taktische Bomber, wenn Sie Einheiten transportieren.

Luftklassen

Lufttransport

Die meisten Szenarien haben einen Pool von Lufttransportpunkten. Lufttransport wird nicht als integrierter Transport bezeichnet. Dadurch kann Infanterie, leichte Artillerie und leichte Panzerabwehr auf einem unbesetzten Flugplatz an Bord gehen und auf jedem unbesetzten Flugplatz von Bord gehen (gegnerische Flugplätze werden auf diese Art eingenommen). Fallschirmjäger, Kommandotrupps und Ranger können in jedem Hexfeld „abspringen“, außer in Stadthexfeldern. Weitere Informationen dazu finden Sie in Abschnitt „An Bord gehen/Von Bord gehen bei Luft- und Schiffseinheiten“ ab Seite 47. Bedenken Sie, daß Lufttransporte extrem leicht angreifbar sind, sowohl für gegnerische Jäger als auch für die Verteidigung (Luftangriffe). Sie brauchen Jäger, die sie eskortieren, vor allem, wenn es sich um Absprünge hinter den gegnerischen Linien handelt.

Jägerklassen

Hierzu gehören Hochleistungskampfflugzeuge, deren primäres Ziel es ist, gegnerische Flugzeuge davon abzuhalten, ihre Mission zu erfüllen. Sie sind sehr teuer und im Angriff von gegnerischen Bodeneinheiten nicht sehr erfolgreich, obwohl sie natürlich einigen Schaden bei Artillerieeinheiten und anderen Bodeneinheiten mit geringeren Verteidigungswerten (Luftangriffe) anrichten können. Aber sie sind notwendig, um die Lufthoheit in einem Kampf zu gewinnen. Sie begleiten eigene taktische Bomber, greifen gegnerische Jäger an, die Angriffe auf die taktischen Bomber fliegen, etc. Sie greifen an, bevor die gegnerischen Jäger überhaupt eine Chance haben, die Bomber zu attackieren. Diese Art des Angriffes, als Begleitflugzeug, dürfen sie allerdings nur einmal pro Zug machen. Sie können z. B. auch gegnerische taktische Bomber angreifen, die eigene Bodeneinheiten attackieren, wenn diese Bodeneinheit in Reichweite der Jäger liegt. Auch hier findet der Angriff der

Jäger statt, bevor die gegnerischen Bomber überhaupt eine Chance hatten, Ihre Bodeneinheiten anzugreifen. Auch diese Aktionen können nur einmal pro Zug durchgeführt werden. Halten Sie sich folgendes vor Augen: die Jäger können zwar keine Schlacht für Sie gewinnen, aber es ist schwer, ohne sie und die von ihnen erkämpfte Lufthoheit über dem Kampfgebiet, eine Schlacht überhaupt zu gewinnen. Sie können gegnerische Jäger und taktische Bomber zerstören und ihre Bomber vor gegnerischen Jägern schützen, genauso wie sie ihre Bodeneinheiten vor Angriffen von gegnerischen Bombern schützen können. Sie sind jedoch sehr teuer, setzen Sie sie also sehr bedacht ein.

Taktische Bomberklassen

Hierzu gehören leichte, mittlere und schwere Bomber, Kampfbomber, Sturzkampfbomber und spezielle Bomber, die auf den Luftangriff von gegnerischen Bodeneinheiten spezialisiert sind. Normalerweise sind sie bewaffnet mit Maschinengewehren von Kaliber 0,303 bis 0,50 und Kanonen vom Kaliber 15mm bis 75mm, Bomben und teilweise mit Luft-/Bodenraketen. Sie funktionieren quasi als Artillerie, die sich überall auf dem Schlachtfeld aufhalten kann. Dadurch können Einheiten weit hinter den Frontlinien angegriffen werden, die normalerweise keinem Angriff durch gegnerische Einheiten ausgesetzt wären. In den Anfängen des Krieges waren sie oft die einzigen Einheiten, die auch die schweren Panzer aufhalten konnten. Als der Krieg weiter fortschritt, wurden taktische Bomber gebaut, die auf die Vernichtung von gegnerischen Panzern spezialisiert waren. Diese Einheiten verfügen über hohe Angriffswerte auf harte Ziele. Die meisten taktischen Bomberklassen sind wahre Goldstücke bei der Verteidigung als auch bei Angriffen. Taktische Bomber sind sogar noch teurer als Jäger. Sie sind ein beliebtes Ziel für gegnerische Jäger und Luftabwehreinheiten. Wenn man sie richtig einsetzt und ihre Einsätze mit eigenen Jägern bestückt, können sie einen dramatischen Einfluß auf den Ausgang einer Schlacht haben.

Marineklassen

Flugzeugträger

Die Flugzeugträgerklasse agiert als mobiler Flugplatz für Jäger und taktische Bomber. Flugzeugträger verfügen über eine ausgezeichnete Reichweite, sind aber anfällig für Angriffe von See aus. Ihre hohen Kosten machen sie in Bezug auf die Prestigepunkte interessant.

Großkampfschiffe

Hierzu gehören Schlachtschiffe, Schlachtkreuzer, Kreuzer, schwere und leichte Kreuzer. Großkampfschiffe verfügen über die Fähigkeit, Angriffe aus weiter Entfernung durchzuführen. Sie können Ihre Position verändern und dann feuern oder umgekehrt. Sie sollten eingesetzt werden, um die gegnerische Flotte zurückzuschlagen, doch nach einem Sieg können sie auch die Bodeneinheiten unterstützen, indem sie von See aus auf die Küste feuern. Dies gilt ganz besonders für weiche Ziele. Großkampfschiffe, die von anderen Großkampfschiffen angegriffen werden, dürfen aus großer Distanz mit Hilfe aller existierenden und nicht niedergehaltenen Stärkepunkten zurückfeuern. Alle Großkampfschiffe haben extrem lange Werftliegezeiten, so daß kein Ersatz geschickt werden kann.

Zerstörer

Die Zerstörerklasse besteht aus Zerstörern, Begleitschiffen, Patrouillenbooten und Torpedobooten. Die Zerstörerklasse ist nicht so teuer, wie Großkampfschiffe und vor allem schneller. Sie sind ausgezeichnete Spähschiffe und verfügen über große Sichtweiten. Dadurch können Sie gegnerische Transporte und Großkampfschiffe lokalisieren, die dann von Ihren eigenen Großkampfschiffen und taktischen Bombern angegriffen werden können. Zerstörer sind aber auch anfällig für gegnerisches Feuer und können leicht von Großkampfschiffen zerstört werden. Sie können die Zerstörer solange als Schutzschilde für größere Schiffe nehmen, bis Ihre Großkampfschiffe ihre Waffen gegen den Gegner einsetzen können.

Seetransport

In Szenarien, die eine Invasion vom Meer her durchspielen, sind Seetransporte ungeheuer wichtig. Seetransport gehört nicht zu den integrierten Transportmitteln, mit denen Bodeneinheiten bei eigenen Hafenanlagen an Bord gehen und in jedem nicht besetzten Küstenhexfeld von Bord gehen können. Weitere Informationen finden Sie in Abschnitt „An Bord gehen/Von Bord gehen bei Luft- und Schiffseinheiten“ ab Seite 47. Bedenken Sie, daß Seetransporte durch Begleitschiffe und Lufteinheit vor gegnerischen Angriffen geschützt werden müssen. Sie sind durch gegnerische Schiffseinheiten und, wenn auch nicht in dem Maße, durch Angriffe von gegnerischen taktischen Bombern extrem gefährdet.

BESONDERHEITEN DER EINHEITENKLASSEN UND AUSRÜSTUNGSTYPEN

▶ Infanterieklassen: Pionier-Fähigkeiten

Es gibt zwei Arten von Pionieren: Kampf-Pioniere und Brücken-Pioniere. Kampf-Pioniere ignorieren zähe Verteidigung, wenn gegnerische Einheiten mit einer hohen Verschanzungsstufe angegriffen werden und sie können Brücken zerstören. Befindet sich eine Kampf-Pioniereinheit neben einem unbefestigten Brückenhexfeld, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Brücke, um sie zu zerstören. Diese Aktion zählt als Angriff. Brücken-Pioniere sind nur dazu da, bei Brückenhexfeldern als Brücke zu dienen. Pioniereinheiten bestehen aus Kampf- und Brücken-Pionieren.

▶ Spähfahrzeugklasse: phasenweise Bewegung

Jede Einheit in der Spähfahrzeugklasse verfügt über die besondere Fähigkeit, sich mehrmals pro Zug bewegen zu können. Wir nennen das „phasenweise Bewegung". Zum Beispiel können Sie eine Spähfahrzeugeinheit mehrere Hexfelder bewegen. Solange die Einheit mehr als ein Hexfeld übrig hat, um weiter die Position zu verändern, können Sie sie bewegen. Sie können die Einheit später nochmals auswählen, wobei ein Punkt als Strafe abgezogen wird, weil Sie die Einheit bewegen. Die restlichen Bewegungspunkte werden genommen, um festzustellen, ob Sie ein weiteres Mal die Position wechseln können. Das kann solange wiederholt werden, bis die Einheit keine Bewegungspunkte mehr übrig hat. Theoretisch kann also eine Spähfahrzeugeinheit mit sechs Bewegungspunkten in offenem Gelände dreimal pro Zug bewegt werden, vorausgesetzt, die Hexfelder waren nicht von anderen Einheiten besetzt.

▶ Taktische Bomberklasse:

Alle Sperrfeuerdruckaktionen, die von einem taktischen Bomber auf eine Einheit während eines Zuges ausgeübt werden, dauern während des gesamten Zuges des angreifenden Spielers an. In anderen Worten, wenn Ihr taktischer Bomber eine Infanterieeinheit angreift und drei Unterdrückungspunkte für die Dauer Ihres Zuges angerechnet werden, wird der Infanterieeinheit in jeder Schlacht, in der sie kämpft bei den Stärkepunkten von vornherein drei abgezogen.

▶ Panzerklasse: Überrannt

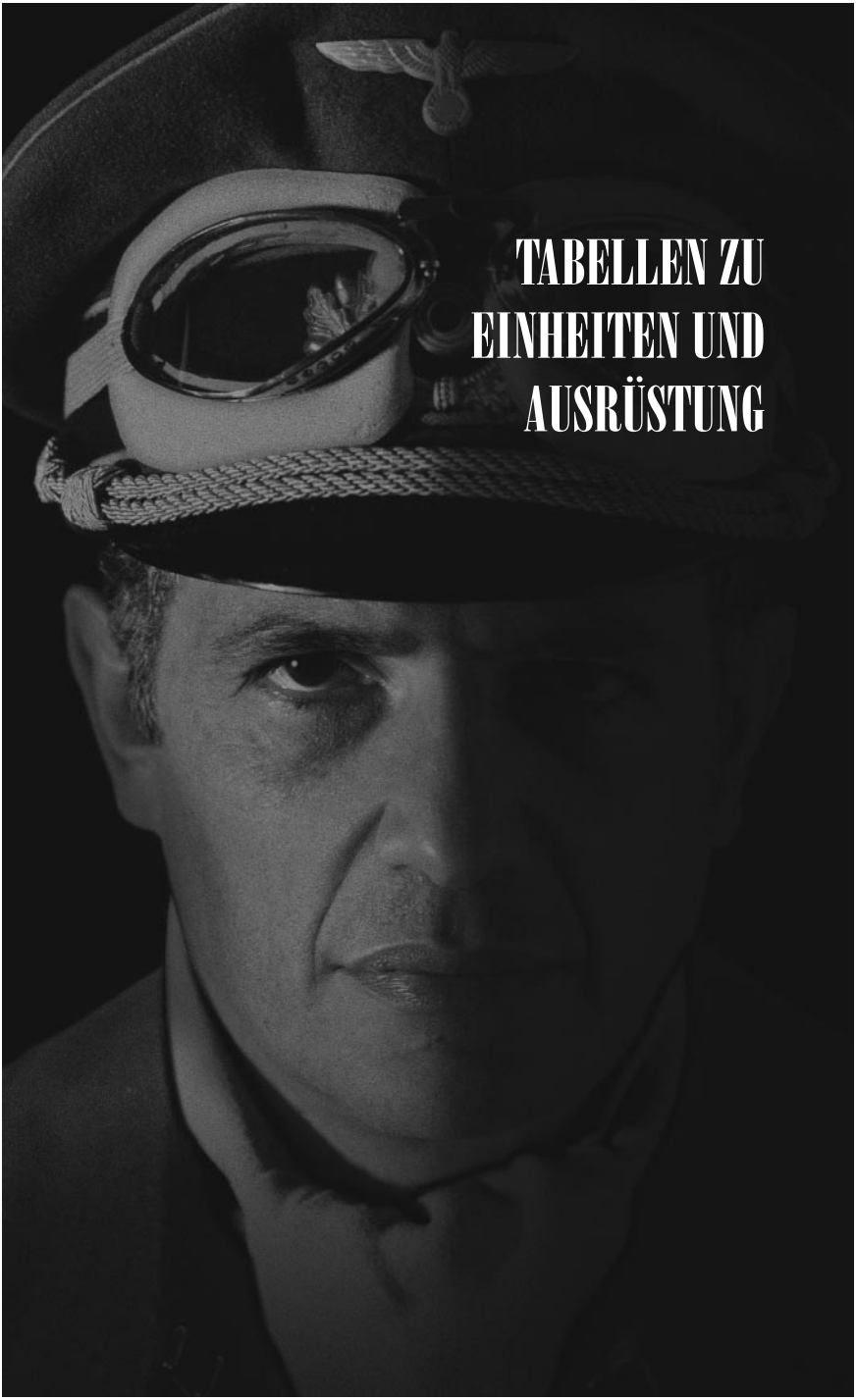
Die Panzerklassen verfügen über eine besondere Fertigkeit, genannt **überrennen**. Ein überaus mächtiger Vorteil, der unter vielerlei Bedingungen genutzt werden kann. Eine Panzereinheit, die einen verheerenden Angriff auf einen geschwächten Gegner ausführt, hat die Möglichkeit, diesen Gegner zu überrennen. Werden die Verteidiger von den Panzern überrannt, erscheint im Informationsfeld im oberen Teil des Hauptbildschirms eine Nachricht darüber. Erscheint diese Nachricht, kann die Panzereinheit weitermachen und erneut angreifen. Dadurch kann eine Panzereinheit einfach durch geschwächte Einheiten „durchgehen". Mit etwas Glück und einer schwachen Verteidigungslinie des Gegners können Panzer zwei oder drei kleinere Einheiten pro Zug zerstören.

Luftbewegliche und Luftlandetruppen

Luftbewegliche Truppen können in der Luft von einem Flugplatz zu einem anderen transportiert werden. Um festzustellen, wieviel Lufttransporte Ihnen zur Verfügung stehen, gehen Sie mit der Maus über das Flugplatzhexfeld. Im oberen Informationsfeld erscheint eine Zahl, die angibt, wieviel Lufttransporte aktuell durchgeführt werden können. Erscheint keine Zahl, haben Sie auch keine Transporte.

Um transportiert zu werden, muß die Einheit in einem Flugplatzhexfeld beginnen. Klicken Sie auf „An Bord gehen" auf dem Fenster mit den statistischen Angaben und verladen Sie Ihre Einheit. Die Einheit kann so lange in der Luft transportiert werden, bis sie wieder auf den Boden zurück will. Dazu muß der Lufttransport seinen Zug wieder in einem Flugplatzhexfeld beginnen. Von hier aus kann die Einheit dann von Bord gehen (Fenster mit den statistischen Angaben). Luftbewegliche Truppen bestehen aus Infanterie, leichter Panzerabwehr und leichter Artillerie und werden mit AM in der Spalte „Lufttransport" der Tabellen „Einheitenklassen und Ausrüstung" gekennzeichnet. Die Tabellen finden Sie ab Seite 100.

Luftlandetruppen, in den Tabellen mit AB gekennzeichnet, sind Einheiten, die nicht unbedingt auf einem Flugplatz von Bord gehen müssen. Diese Einheiten gehen normal an Bord, können aber über jedem Gelände abspringen. Dazu wählen Sie einfach den Lufttransport aus, der vor der Bewegung ausgewählt war und klicken auf „An Bord gehen/Von Bord gehen". Diese Einheit wird dann in das gleiche Hexfeld positioniert, in dem auch schon der Lufttransport positioniert wurde oder in einem der sechs angrenzenden Hexfeldern, falls die Einheit durch Seitenwind abgetrieben wurde. Luftlandetruppen umfassen Fallschirmjäger, Kommandotruppen und Ranger.



TABELLEN ZU EINHEITEN UND AUSRÜSTUNG

TABELLEN ZU EINHEITEN UND AUSRÜSTUNG

Beschreibung der Tabellen Einheitenklassen und Ausrüstung

Hier finden Sie die Erläuterung zu den Abkürzungen, die in den Tabellen Einheitenklassen und Ausrüstung verwendet werden. Die Definitionen der unten aufgeführten Bezeichnungen finden Sie in Abschnitt „ Statistische Angaben zu den Einheiten“ ab Seite 83.

Land: das Land, das diese Einheit herstellt. Sie können eventuell auch Einheiten kaufen, die nicht ihrem eigenen Land angehören.

Ausrüstungstyp: Ausrüstungstyp der Einheit.

Klasse: Einheitenklasse

Produktionsbeginn: Datum des Produktionsbeginns (Monat/Jahr). Für herausragende Leistungen während einer Kampagne können Sie einen Prototyp einer Einheit erhalten, noch vor dem Tag der Inbetriebnahme.

Einstellung der Produktion: Datum der Einstellung der Produktion (Jahr). Einheiten können auch nach der Einstellung ihrer Produktion noch im Dienst bleiben, allerdings können auf Grund des Herstellungsstopps keine weiteren Einheiten dieses Typs gekauft werden.

Kosten: Grundprestigekosten der Einheit, ohne Transport.

Bewegung

Sichten

Maximaler Treibstoffverbrauch

Maximaler Munitionsverbrauch

Initiative

Reichweite

Angriff auf weiche Ziele

Angriff auf harte Ziele

Angriff auf Luftziele

Angriff auf Seeziele

Verteidigung (Bodenangriffe)

Verteidigung (Luftangriffe)

Verteidigung (Sturmangriff)

Zieltyp

W = Weich
H = Hart
L = Luft
M = Marine

Abwehr über weitere Entfernungen

Bewegungsmodus

F = Fuß
G = Gezogen
R = Rad
HK = Halbketten
K = Ketten
A = Allgelände
S = Schiff
L = Luft

Art des Transportmittels

— = Kann nicht transportiert werden

See- = Nur Seetransport

LB = Luftbeweglicher Transport

L = Lufttransport

Einheitenklassen

ART: Artillerie

BF: Befestigung

FZT: Flugzeugträger

GKS: Großkampfschiffe

INF: Infanterie

JÄG: Jäger

LTR: Lufttransport

PA: Panzerabwehr

PZ: Panzer

SFZ: Spähfahrzeug

ST: Seetransport

TB: Taktische Bomber

TR: Transport

VL: Verteidigung (Luftangriffe)

ZZ: Zerstörer

Einheitenklassen und Ausrüstung nach Ländern

DIE TSCHECHOSLOWAKEI

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
20mm Flugabwehrkanone T.U.C.	VL	1/38	46	96	0	2	0	12	5	2	3	2	7	1	2	6	0	S	9	G	See-
40mm Flugabwehrkanone	VL	11/39	46	192	0	2	0	10	4	2	9	12	10	1	2	6	0	S	8	G	See-
37mm Panzerabwehrkanone	PA	4/37	46	132	0	2	0	10	6	1	4	7	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
47mm Panzerabwehrkanone	PA	1/38	46	144	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
105mm Feldkanone	ART	1/38	46	228	0	1	0	8	2	4	15	7	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
150mm Feldkanone	ART	1/38	46	324	0	1	0	7	2	4	19	11	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Feldkanone	ART	1/38	46	180	0	1	0	9	2	3	11	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	9	5	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	5	3	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Avia B.534	JÄG	6/37	40	456	10	2	-	7	4	1	1	1	12	1	8	10	0	A	1	L	-
Pionier	INF	1/38	46	228	3	2	0	7	2	1	8	5	1	1	8	8	0	S	8	F	LB
Wehrmacht	INF	1/38	46	132	3	2	0	7	2	1	6	2	0	1	6	7	0	S	8	F	LB
leichter Panzer LTM 35	PZ	1/35	46	156	5	2	50	8	3	1	5	6	0	1	8	8	2	H	5	K	See-
leichter Panzer TNHP-S	PZ	1/38	46	168	5	2	50	9	6	1	5	7	0	1	9	8	2	H	5	K	See-
Lkw	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
37mm Flugabwehrkanone	VL	1/40	46	132	0	2	0	24	4	2	4	7	8	1	2	6	0	S	8	G	See-
37mm Panzerabwehrkanone	PA	4/37	46	132	0	2	0	10	6	1	4	7	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
50mm Panzerabwehrkanone	PA	4/41	46	168	0	2	0	9	9	1	7	11	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
75mm Panzerabwehrkanone	PA	3/42	46	216	0	2	0	8	10	2	11	15	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
Sturmgeschütz IIIB	PA	5/40	46	252	5	2	41	6	5	2	11	8	0	1	10	8	0	H	5	K	See-
Sturmgeschütz IIIG	PA	9/42	46	276	5	2	40	8	10	2	11	15	1	1	11	9	2	H	5	K	See-
Ju-52	ATP	1/41	46	144	10	2	-	4	0	1	0	0	0	0	5	4	0	A	1	L	-
105mm Haubitze	ART	9/39	46	252	0	1	0	8	2	4	15	6	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
150mm Haubitze	ART	4/40	46	324	0	1	0	7	2	4	19	11	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Feldkanone	ART	9/38	46	180	0	1	0	9	2	3	11	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Me-109f	JÄG	1/41	46	480	14	2	-	7	6	1	1	2	12	1	8	12	0	A	1	L	-
F-2A	JÄG	1/39	46	276	10	2	-	7	4	1	1	1	6	0	5	5	0	A	1	L	-
Fokker DXXI	JÄG	1/39	46	336	10	2	-	4	5	1	1	1	8	0	7	6	0	A	1	L	-
Wehrmacht	INF	1/39	46	144	3	2	0	7	1	1	6	2	0	1	8	8	0	S	8	F	LB
Infanterie	INF	1/39	46	180	3	3	0	7	1	1	6	4	0	1	8	8	0	S	8	F	LB
Gebirgsjäger	INF	10/39	42	140	5	2	0	7	1	1	6	2	0	1	8	8	0	S	8	F	LB
Panzerspähwagen 231	SFZ	1/41	46	192	8	4	81	9	7	1	3	9	2	1	7	6	1	H	6	A	See-
Ju-87B	TB	1/41	46	420	11	2	-	5	2	1	10	9	3	5	8	4	0	A	1	L	-
Panzerkampfwagen IIIJ	PZ	4/42	46	288	5	2	41	11	9	1	9	11	0	1	10	9	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IVD	PZ	1/40	46	288	5	2	46	11	5	1	12	8	0	1	8	8	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IVG	PZ	10/42	46	336	5	2	46	11	10	2	12	14	0	1	10	8	2	H	4	K	See-
Lkw	TR	9/36	46	40	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

FRANKREICH

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
M16 Maschinengewehr	VL	6/44	46	252	7	2	57	6	4	1	7	1	12	0	6	9	0	H	4	HK	See-
25mm Panzerabwehrkanone	PA	5/35	42	120	0	2	0	5	6	1	2	5	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
76mm Panzerabwehrkanone	PA	6/44	46	204	0	2	0	7	8	2	11	14	0	1	8	8	0	S	8	G	See-
M10	PA	6/44	46	300	6	2	57	7	10	2	11	15	1	1	10	6	0	H	4	K	See-
C-47	ATP	1/43	46	192	12	1	-	1	0	1	0	0	0	0	5	8	0	A	1	L	-
105mm Feldkanone	ART	9/39	42	240	0	1	0	8	1	4	15	6	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
155mm Feldkanone	ART	9/39	42	312	0	1	0	5	1	4	19	11	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Feldkanone	ART	9/39	42	168	0	1	0	9	1	3	11	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
M7	ART	9/43	46	312	5	1	52	7	4	3	15	6	2	0	7	6	0	H	3	K	See-
Dünkirchen	GKS	4/37	42	456	4	1	-	4	9	6	11	7	9	18	12	8	0	N	1	S	-
Richelieu	GKS	6/40	42	432	5	1	-	4	8	6	9	6	8	16	10	9	0	N	1	S	-
Suffren	GKS	1/30	42	336	5	1	-	4	7	5	7	4	6	12	8	7	0	N	1	S	-
La Galissoniere	GKS	12/35	42	264	5	1	-	4	6	4	4	2	6	8	7	5	0	N	1	S	-
Le Fantasque	ZZ	11/33	46	180	6	2	-	20	10	3	4	2	4	14	3	4	3	N	1	S	-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
D.520	JÄG	2/40	42	468	13	2	-	8	5	1	1	2	12	1	9	10	0	A	1	L	-
MS-406	JÄG	9/39	42	396	12	2	-	5	3	1	1	2	8	1	8	10	0	A	1	L	-
Kavallerie	INF	1/38	42	132	4	3	0	5	1	1	4	1	0	1	5	7	0	S	6	F	See-
Jäger	INF	9/39	46	132	3	2	0	5	1	1	4	1	0	1	6	7	0	S	8	F	LB
Pionier	INF	1/38	46	144	3	2	0	5	1	1	4	1	0	1	5	7	0	S	8	F	LB
Wehrmacht	INF	1/38	42	108	3	2	0	5	1	1	4	1	0	1	5	7	0	S	8	F	LB
Wehrmacht	INF	11/41	46	108	3	2	0	5	1	1	4	1	0	1	5	7	0	S	8	F	LB
Seetransport	ST	1/40	46	168	5	1	-	0	1	1	0	0	0	0	4	8	0	N	2	S	-
M8	SFZ	8/43	46	204	8	4	81	9	7	1	3	9	2	1	7	6	1	H	6	R	See-
Panhard 178	SFZ	1/38	42	132	6	4	50	5	5	1	3	4	2	1	5	5	1	H	4	R	See-
Panzer 633	TB	1/39	42	420	12	2	-	5	4	1	4	3	8	2	9	6	0	A	1	L	-

FRANKREICH (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
B1-bis	PZ	5/40	42	288	4	2	40	14	7	1	13	8	0	1	11	11	4	H	3	K	See-
H39	PZ	5/40	42	156	5	3	40	14	3	1	4	4	0	1	8	7	1	H	5	K	See-
M4A1	PZ	6/44	46	264	5	2	45	12	9	1	13	12	2	1	12	9	3	H	3	K	See-
M4A1/76	PZ	9/44	46	360	5	2	41	11	10	2	13	15	2	1	12	9	3	H	3	K	See-
M5A1	PZ	1/44	46	216	7	3	41	14	7	1	5	9	1	1	10	8	2	H	5	K	See-
R35	PZ	1/39	42	120	4	3	41	11	3	1	4	4	0	1	8	7	1	H	5	K	See-
R40	PZ	6/40	42	180	4	2	39	11	4	1	4	5	0	1	8	7	1	H	5	K	See-
S35	PZ	5/40	42	228	5	2	51	14	7	1	5	8	0	1	10	11	1	H	4	K	See-
MCG-5	TR	12/42	42	156	8	1	45	10	2	1	3	3	6	1	7	1	1	H	4	HK	See-
Lkw	TR	12/42	46	48	8	1	75	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Lkw	TR	9/36	41	48	8	1	60	4	1	1	0	0	0	0	2	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

DEUTSCHLAND

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
20mm Flugabwehrkanone	VL	7/38	46	96	0	2	0	12	5	2	3	2	7	1	2	6	0	S	9	G	See-
20mm Flugabwehrkanone Vierling	VL	4/41	46	192	0	2	0	20	4	2	7	4	14	1	2	6	0	S	6	G	See-
37mm Flugabwehrkanone	VL	9/38	46	132	0	2	0	24	4	2	4	7	8	1	2	6	0	S	9	G	See-
37mm Flugabwehrkanone/IV	VL	5/44	46	228	5	2	45	8	6	2	4	7	8	1	9	10	0	H	4	K	See-
88mm Flugabwehrkanone	VL	4/37	46	264	0	3	0	10	11	3	13	18	10	2	2	6	0	S	6	G	See-
Flakpanzer Coelian	VL	5/45	46	336	6	2	45	20	8	2	4	7	14	1	10	12	1	H	4	K	See-
Flakpanzer 38(t)	VL	1/44	46	180	6	2	46	7	6	2	2	3	8	1	6	8	0	H	4	K	See-
Flakpanzer Ostwind	VL	10/44	46	252	5	2	45	23	4	2	4	7	9	1	9	11	1	H	3	K	See-
Sonderkraftfahrzeug 10/4	VL	7/39	46	168	7	2	40	12	5	2	3	2	7	1	4	9	1	H	4	HK	See-
Sonderkraftfahrzeug 6/2	VL	7/39	46	168	7	2	40	8	5	2	3	2	9	1	4	9	1	H	4	HK	See-
Sonderkraftfahrzeug 7/1	VL	10/41	46	240	7	2	45	23	4	2	4	7	14	1	4	9	1	H	4	HK	See-
Flakpanzer Wirbelwind	VL	9/44	46	276	5	2	45	19	6	2	6	4	14	1	7	11	1	H	3	K	See-
37mm Panzerabwehrkanone	PA	7/36	46	108	0	2	0	24	4	2	4	7	0	1	2	6	0	S	9	G	See-
50mm Panzerabwehrkanone	PA	10/40	46	168	0	2	0	9	9	1	7	11	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
75mm Panzerabwehrkanone	PA	11/41	46	216	0	2	0	8	10	2	11	15	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
88mm Flugabwehrkanone	PA	9/37	46	240	0	2	0	10	11	2	13	18	1	2	6	8	0	S	7	G	See-
88mm Panzerabwehrkanone	PA	6/44	46	276	0	2	0	8	12	2	13	23	0	2	8	8	0	S	8	G	See-
Panzerjäger Elefant	PA	7/43	46	468	3	2	24	7	12	2	13	23	0	1	18	10	1	H	2	K	See-
Jagdpanzer Hetzer	PA	6/44	46	276	5	2	43	8	10	2	6	15	0	1	14	8	1	H	5	K	See-
Jagdpanzer JagdTiger	PA	12/44	46	528	4	2	28	8	12	2	9	28	0	1	20	12	4	H	2	K	See-
Jagdpanzer Panther	PA	4/44	46	420	6	2	37	8	12	2	7	23	0	1	18	11	4	H	4	K	See-
Jagdpanzer IV	PA	2/44	46	276	5	2	46	9	10	2	8	15	0	1	13	9	3	H	5	K	See-
Jagdpanzer IV/70	PA	8/44	46	336	4	2	46	7	11	2	6	20	0	1	15	9	3	H	5	K	See-
Panzerjäger Marder III	PA	4/42	46	240	5	2	49	6	10	2	6	15	0	1	7	6	0	H	4	K	See-
Panzerjäger Nashorn	PA	6/43	46	312	5	2	47	5	12	2	6	23	0	1	6	6	0	H	3	K	See-
Panzerjäger I	PA	2/40	46	156	6	2	39	9	8	1	3	9	0	1	6	6	0	H	5	K	See-
Sturmgeschütz IIIB	PA	5/40	46	228	5	1	41	6	5	2	11	8	0	1	10	8	0	H	5	K	See-

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
Sturmgeschütz IIIF	PA	4/42	46	252	5	2	39	7	10	2	11	14	1	1	10	8	1	H	5	K	See-
Sturmgeschütz IIIG	PA	5/43	46	288	5	2	40	8	10	2	12	15	1	1	11	9	4	H	5	K	See-
Sturmhaubitze 42	PA	10/42	46	264	5	1	40	7	5	2	15	8	1	1	11	9	4	H	3	K	See-
Ju-52	ATP	1/38	46	144	10	1	-	4	0	1	0	0	0	0	5	4	0	A	1	L	-
105mm leichte Feldhaubitze 18	ART	1/38	46	240	0	1	0	8	2	4	15	6	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Nebelwerfer 41	ART	1/39	46	312	0	1	0	4	5	3	19	11	0	1	7	6	0	S	2	G	See-
150mm Standard Feldhaubitze 18	ART	1/38	46	312	0	1	0	7	2	4	19	11	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Mörserlafette 17 K18	ART	1/42	46	384	0	1	0	6	2	5	21	13	0	2	2	6	0	S	2	G	See-
75mm leichte Feldkanone	ART	1/38	46	168	0	1	0	9	2	3	11	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Artilleriepanzer Hummel	ART	7/43	46	372	5	1	47	4	5	3	19	11	0	1	7	6	0	H	3	K	See-
Artilleriepanzer 38(t)M	ART	3/43	46	396	4	1	38	5	4	3	19	11	1	1	13	6	0	H	3	K	See-
Sonderinfanteriegeschütz IB	ART	5/40	46	372	5	1	35	4	4	3	19	11	0	1	5	6	0	H	3	K	See-
Sonderinfanteriegeschütz II	ART	1/42	46	384	5	1	41	3	4	3	19	11	0	1	8	6	0	H	3	K	See-
Artilleriepanzer Wespe	ART	7/43	46	288	5	1	39	6	5	3	15	6	1	1	6	6	0	H	3	K	See-
Wurfrahmen	ART	3/43	46	396	6	1	55	3	0	3	22	11	1	1	7	3	1	H	3	HK	See-
Schlachtschiff Bismarck	GKS	1/41	46	504	4	1	-	20	13	6	9	6	6	19	10	8	0	N	1	S	-
Schlachtschiff Scharnhorst	GKS	1/39	46	432	5	1	-	20	11	6	10	6	8	17	9	9	0	N	1	S	-
Hipper	GKS	4/39	46	312	5	1	-	20	9	5	6	3	5	12	7	7	0	N	1	S	-
Nürnberg	GKS	1/36	46	240	5	1	-	20	8	4	4	2	4	10	5	5	0	N	1	S	-
Zeppelin	FZT	1/43	46	528	5	1	-	20	8	1	1	1	5	2	5	5	0	N	1	S	-
Maass	ZZ	1/43	46	156	5	2	-	20	11	3	3	1	3	13	3	3	3	N	1	S	-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Bf-109b	JÄG	6/37	40	480	13	2	-	7	5	1	1	1	14	1	8	10	0	A	1	L	-
Me-109e	JÄG	1/39	46	432	13	2	-	7	5	1	1	1	14	1	8	10	0	A	1	L	-
Me-109g	JÄG	5/42	46	516	14	2	-	8	5	1	1	2	14	1	8	12	0	A	1	L	-
Me-109k	JÄG	1/43	46	576	14	2	-	6	6	1	1	3	16	1	9	14	0	A	1	L	-

DEUTSCHLAND (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
Me-110c	JÄG	1/39	46	384	13	2	-	8	4	1	3	1	8	1	9	8	0	A	1	L	-
Do-335	JÄG	4/45	46	780	14	2	-	8	7	1	1	1	25	1	9	17	0	A	1	L	-
FW-190a	JÄG	7/41	46	600	14	2	-	8	6	1	1	1	17	1	9	14	0	A	1	L	-
FW-190d	JÄG	1/44	46	636	14	2	-	8	6	2	3	19	1	9	14	0	A	1	L	-	
He-162	JÄG	4/45	46	804	14	2	-	6	8	1	1	1	27	2	9	16	0	A	1	L	-
Me-163	JÄG	8/44	46	660	14	2	-	4	8	1	1	3	1	2	12	8	0	A	1	L	-
Me-262	JÄG	10/44	46	792	14	2	-	6	7	1	3	3	2	2	10	17	0	A	1	L	-
Brücken Pionier	INF	1/38	46	144	3	2	0	7	2	1	6	2	0	1	6	7	0	S	8	F	LB
Kavallerie	INF	1/38	46	156	5	3	0	7	1	1	6	2	0	1	6	7	0	S	6	F	See-
Fallschirm	INF	6/38	46	192	3	2	0	8	2	1	8	5	0	1	8	7	0	S	8	F	L
Garnison	INF	1/38	46	96	2	2	0	5	0	1	4	2	0	1	5	6	0	S	6	F	See-
Jäger	INF	6/38	46	180	3	2	0	7	2	1	8	3	1	1	8	8	0	S	8	F	LB
Pioniere	INF	6/38	46	228	3	2	0	7	2	1	8	6	1	1	8	8	0	S	8	F	LB
Wehrmacht	INF	1/38	46	132	3	2	0	7	2	1	6	2	0	1	6	7	0	S	8	F	LB
Stoßtruppen	INF	6/38	46	180	3	2	0	7	2	1	8	6	1	1	8	8	0	S	8	F	LB
Volkssturm	INF	6/44	46	108	3	2	0	5	1	1	4	4	0	1	5	6	0	S	8	F	See-
Seetransport	ST	1/40	46	168	5	1	-	0	1	1	0	0	0	0	4	8	0	N	2	S	-
250/1	SFZ	9/41	46	132	7	4	45	6	2	1	2	1	1	0	8	0	1	H	3	HK	See-
Panzerspähwagen 222	SFZ	1/36	46	156	6	4	55	8	6	1	2	3	2	1	7	6	1	H	6	R	See-
Panzerspähwagen 231	SFZ	1/38	46	168	8	4	55	8	6	1	2	3	2	1	8	6	1	H	6	A	See-
Panzerspähwagen 233	SFZ	6/43	46	264	8	4	55	3	5	2	11	12	0	1	8	6	0	H	6	A	See-
Panzerspähwagen 234/1	SFZ	7/44	46	180	8	4	115	16	6	1	2	3	2	1	9	5	1	H	6	A	See-
Panzerspähwagen 234/2	SFZ	10/43	46	276	8	4	115	10	9	1	7	11	0	1	9	7	2	H	6	A	See-
Panzerspähwagen 234/3	SFZ	12/44	46	276	8	4	115	10	9	1	11	8	0	1	9	7	2	H	6	A	See-
Panzerspähwagen 234/4	SFZ	12/44	46	324	8	4	115	5	9	1	11	14	0	1	9	7	2	H	6	A	See-
Me-110e	TB	1/41	46	432	13	2	-	6	4	1	6	6	6	2	10	8	0	A	1	L	-
FW-190f	TB	12/42	46	576	14	2	-	7	6	1	6	6	13	2	9	14	0	A	1	L	-

DEUTSCHLAND (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
FW-190g	TB	6/43	46	636	14	2	-	7	6	1	8	8	14	3	10	15	0	A	1	L	-
HS-129	TB	1/44	46	540	12	2	-	7	2	1	8	14	7	5	12	6	0	A	1	L	-
Ju-87B	TB	9/38	46	420	11	2	-	5	2	1	10	9	3	5	8	4	0	A	1	L	-
Ju-87D	TB	2/41	46	480	12	2	-	7	2	1	12	10	4	7	9	5	0	A	1	L	-
Ju-87G	TB	3/42	46	492	12	2	-	7	2	1	9	13	4	7	9	5	0	A	1	L	-
Panzerkampfwagen King Tiger	PZ	6/44	46	528	4	2	29	11	12	2	15	23	1	1	20	12	4	H	2	K	See-
Panzerkampfwagen Maus	PZ	2/45	46	648	3	2	29	11	12	2	20	25	0	4	25	10	5	H	1	K	See-
Panzerkampfwagen Panther A	PZ	9/43	46	396	6	2	34	11	11	2	13	20	0	1	16	9	4	H	3	K	See-
Panzerkampfwagen Panther D	PZ	7/43	46	408	6	2	28	10	10	2	12	20	0	1	15	9	4	H	3	K	See-
Panzerkampfwagen Panther G	PZ	2/44	46	408	6	2	40	11	11	2	13	20	1	1	17	10	4	H	3	K	See-
Panzerkampfwagen Panther IIF	PZ	6/45	46	552	5	2	28	14	13	2	15	24	1	1	18	11	5	H	3	K	See-
Panzerkampfwagen 35(t)	PZ	1/39	46	168	5	2	50	8	3	1	5	6	0	1	8	8	2	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen 38(t)A	PZ	5/39	46	180	5	2	50	9	6	1	5	7	0	1	8	8	2	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen 38(t)F	PZ	11/40	46	216	5	2	50	11	6	1	5	7	0	1	9	9	2	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IA	PZ	2/35	46	120	5	3	40	4	2	1	3	1	0	1	6	7	1	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IB	PZ	8/35	46	120	5	3	39	5	2	1	3	1	0	1	7	7	1	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IIA	PZ	5/37	46	132	6	3	45	8	6	1	4	3	0	1	7	9	2	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IIF	PZ	1/40	46	168	5	3	45	10	6	1	4	3	0	1	8	8	2	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IIIE	PZ	7/39	46	156	5	2	42	14	6	1	5	7	0	1	8	9	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IIIG	PZ	8/40	46	192	5	2	42	13	7	1	6	7	0	1	9	9	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IIIH	PZ	2/41	46	216	5	2	41	11	8	1	7	7	0	1	10	9	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IIIJ	PZ	3/42	46	228	5	2	41	11	9	1	8	11	0	1	10	9	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IIIL	PZ	7/42	46	264	5	2	41	11	10	1	9	11	1	1	10	9	3	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IIIN	PZ	9/42	46	276	5	2	41	8	11	1	12	11	0	1	10	9	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IVC	PZ	1/39	46	180	5	2	46	11	4	1	9	4	0	1	7	6	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IVD	PZ	1/40	46	252	5	2	46	11	5	1	11	8	0	1	8	8	2	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen IVF2	PZ	6/42	46	276	5	2	45	12	8	2	13	14	0	1	9	8	2	H	4	K	See-

DEUTSCHLAND (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS	
Panzerkampfwagen IVG	PZ	9/42	46	288	5	2	46	11	9	2	13	14	0	1	10	8	2	H	4	K	See-	
Panzerkampfwagen IVH	PZ	1/43	46	300	5	2	46	11	10	2	13	14	0	1	11	8	2	H	4	K	See-	
Panzerkampfwagen IVJ	PZ	7/44	46	312	5	2	57	11	10	2	13	15	1	1	11	9	4	H	4	K	See-	
Panzerkampfwagen Tiger	PZ	1/43	46	420	5	2	28	13	11	2	15	17	1	1	18	11	4	H	3	K	See-	
Lkw 251/1	TR	9/39	46	144	6	1	55	7	2	1	2	1	1	0	7	0	1	H	3	HK	See-	
Lkw	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-	
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-	

UNGARN

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
50mm Panzerabwehrkanone	PA	8/41	46	168	0	2	0	9	9	1	7	11	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
75mm Panzerabwehrkanone	PA	8/42	46	180	0	2	0	8	10	2	11	15	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
Sturmgeschütz IIIB	PA	3/40	46	252	5	1	41	6	5	2	11	8	0	1	10	8	0	H	5	K	See-
Ju-52	ATP	1/40	46	144	10	1	-	4	0	1	0	0	0	0	5	4	0	A	1	L	-
105mm Haubitze	ART	1/40	46	252	0	1	0	8	2	4	15	6	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Feldkanone	ART	9/38	46	180	0	1	0	9	2	3	11	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Me-109e	JÄG	1/40	46	480	13	2	-	7	5	1	1	1	14	1	8	10	0	A	1	L	-
FW-190F	JÄG	6/43	46	636	14	2	-	8	6	1	3	1	1	1	9	14	0	A	1	L	-
Kavallerie	INF	1/38	46	132	5	3	0	6	2	1	4	1	0	1	4	7	0	S	6	F	See-
Wehrmacht	INF	1/38	46	108	3	3	0	6	1	1	4	1	0	1	5	7	0	S	8	F	LB
Tatra	SFZ	1/37	46	168	8	4	55	8	6	1	2	2	2	1	7	6	1	H	6	R	See-
Ju-87	TB	9/39	46	420	11	2	-	5	2	1	10	9	3	5	8	4	0	A	1	L	-
B1-bis	PZ	8/41	46	312	4	2	40	14	7	1	13	8	0	1	11	11	2	H	3	K	See-
BT-5	PZ	4/34	46	204	8	2	55	11	6	1	4	7	0	1	9	8	1	H	4	K	See-
Panzerkampfwagen 38(t)A	PZ	5/39	46	192	5	2	50	9	6	1	5	7	0	1	7	8	2	H	5	K	See-
Turan-1	PZ	2/43	46	180	4	2	55	11	6	1	3	3	0	1	9	8	1	H	5	K	See-
Turan-2	PZ	10/44	46	192	4	2	55	11	6	1	4	7	0	1	9	8	1	H	5	K	See-
Lkw	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

ITALIEN

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS	
20mm Flugabwehrkanone	VL	2/37	46	120	0	2	0	9	4	2	2	4	7	1	6	6	0	S	9	G	See-	
20mm Flugabwehrkanone selbstfahrend	VL	6/38	46	144	8	2	40	9	4	2	2	4	7	1	2	6	0	S	4	R		See-
47mm Panzerabwehrkanone	PA	2/36	46	144	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-	
S-47	PA	5/42	46	168	5	2	45	7	7	1	5	8	0	1	6	6	0	H	4	K	See-	
S-75	PA	7/43	46	288	5	2	48	7	9	1	11	12	1	1	9	9	1	H	5	K	See-	
S-90	PA	8/43	46	348	3	2	45	4	10	2	13	18	0	2	7	6	0	H	5	K	See-	
Ju-52	ATP	1/38	46	144	10	1	-	4	0	1	0	0	0	0	5	4	0	A	1	L	-	
100mm Feldkanone	ART	1/38	46	192	0	1	0	8	1	3	12	5	0	1	2	6	0	S	2	G	See-	
149mm Feldkanone	ART	1/38	46	264	0	1	0	7	1	4	15	9	0	1	2	6	0	S	2	G	See-	
47mm Panzerabwehrkanone	ART	7/42	46	204	5	1	45	7	7	2	5	6	0	0	8	6	0	H	3	R	See-	
75mm Feldkanone	ART	1/38	46	156	0	1	0	9	1	3	9	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-	
75mm Haubitze	ART	1/42	46	288	5	1	48	7	7	3	11	10	1	0	9	9	1	H	3	K	See-	
Littorio	GKS	5/40	46	432	4	1	-	20	10	6	10	6	8	18	10	8	0	N	1	S	-	
Zara	GKS	1/33	46	336	5	1	-	20	9	5	7	4	6	14	7	7	0	N	1	S	-	
Condottieri	GKS	1/36	46	252	6	1	-	20	8	4	4	2	4	11	6	5	0	N	1	S	-	
Aquila	FZT	5/40	46	576	5	1	-	20	10	1	1	1	6	2	5	6	0	N	1	S	-	
Soldati	ZZ	12/37	46	180	6	2	-	20	10	3	4	2	4	14	4	4	3	N	1	S	-	
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-	
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-	
G.55	JÄG	6/43	46	564	14	2	-	8	7	1	2	1	15	1	8	14	0	A	1	L	-	
MC.200	JÄG	6/39	46	408	11	2	-	8	4	1	1	1	10	0	8	9	0	A	1	L	-	
MC.202	JÄG	11/41	46	456	12	2	-	11	5	1	1	1	12	1	8	10	0	A	1	L	-	
MC.205	JÄG	4/43	46	543	13	2	-	8	6	1	1	1	15	1	8	13	0	A	1	L	-	
Re.2000	JÄG	6/40	46	372	13	2	-	8	3	1	1	1	8	1	8	8	0	A	1	L	-	
Re.2005	JÄG	5/43	46	552	14	2	-	7	5	1	3	2	14	2	10	13	0	A	1	L	-	
Gebirgsjäger	INF	6/40	46	144	3	2	0	6	1	1	5	2	0	1	6	7	0	S	8	F	LB	
Bersaglieri	INF	6/40	46	156	3	2	0	8	1	1	6	2	0	1	7	8	0	S	8	F	LB	

ITALIEN

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
Pionier	INF	1/38	46	192	3	2	0	6	1	1	5	4	0	1	7	8	0	S	8	F	LB
Wehrmacht	INF	1/38	46	120	3	2	0	6	0	1	5	1	0	1	5	7	0	S	8	F	LB
Seetransport	ST	1/40	46	168	5	1	-	0	1	1	0	0	0	0	4	8	0	N	2	S	-
AB-41	SFZ	8/41	46	156	8	4	70	15	6	1	3	3	1	1	7	7	2	H	6	A	See-
BA.65	TB	1/38	46	372	12	2	-	6	1	1	8	7	3	3	6	4	0	A	1	L	-
CA.311	TB	1/39	46	420	12	2	-	6	1	1	8	7	3	3	8	4	0	A	1	L	-
L6/40	PZ	5/41	46	156	5	2	45	10	6	1	3	3	0	1	11	3	1	H	5	K	See-
M13/40	PZ	12/40	46	204	4	2	45	11	7	1	6	7	0	1	8	9	2	H	4	K	See-
M14/41	PZ	1/42	46	204	4	2	45	11	8	1	6	7	0	1	8	9	2	H	4	K	See-
M15/42	PZ	9/43	46	240	5	2	47	12	8	1	7	8	0	1	9	9	2	H	4	K	See-
P26/40	PZ	1/44	46	336	5	2	45	10	9	1	12	11	0	1	11	10	2	H	4	K	See-
Lkw	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
20mm Flugabwehrkanone	VL	4/32	46	108	0	2	0	12	5	2	3	2	7	1	2	6	0	S	9	G	See-
37mm Panzerabwehrkanone	PA	4/37	40	132	0	2	0	10	6	1	4	7	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
47mm Panzerabwehrkanone	PA	4/36	46	156	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
75mm Panzerabwehrkanone	PA	3/42	46	216	0	2	0	8	10	2	11	15	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
Sturmgeschütz IIIG	PA	7/43	46	300	5	2	40	8	10	2	11	15	1	1	11	9	1	H	5	K	See-
Ju-52	ATP	1/38	40	144	10	1	0	4	0	1	0	0	0	0	5	4	0	A	1	L	-
149mm Feldkanone	ART	1/36	40	252	0	1	0	7	1	4	13	7	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
65mm Feldkanone	ART	1/36	40	144	0	1	0	9	1	3	7	2	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Bf-109b	JÄG	6/37	40	480	13	2	-	7	5	1	1	0	14	1	8	10	0	A	1	L	-
Legionär	INF	1/35	40	132	3	2	0	8	1	1	6	2	0	1	5	6	0	S	8	F	LB
Miliz	INF	1/35	40	60	3	2	0	6	0	1	2	1	0	1	3	3	0	S	6	F	See-
Wehrmacht	INF	1/35	40	72	3	2	0	6	0	1	2	1	0	1	4	4	0	S	8	F	LB
Panzerkampfwagen IA	PZ	7/35	40	144	5	3	40	4	2	1	3	1	0	1	6	7	1	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IB	PZ	2/36	40	144	5	3	39	5	2	1	3	1	0	1	7	7	1	H	5	K	See-
Panzerkampfwagen IIIJ	PZ	5/42	46	276	5	2	41	11	9	1	8	11	0	1	10	9	2	H	4	K	See-
Lkw	TR	9/36	40	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Norway																					
47mm Panzerabwehrkanone	PA	7/38	41	156	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
75mm Haubitze	ART	9/39	42	180	0	1	0	9	1	3	11	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Wehrmacht	INF	1/38	46	120	3	2	0	5	1	1	5	1	0	1	5	7	0	S	8	F	LB
Wagen	TR	9/36	46	30	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

POLAND

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
17 Pdr Panzerabwehrkanone	PA	6/44	46	252	0	2	0	7	11	2	6	21	0	1	8	8	0	S	8	G	See-
47mm Panzerabwehrkanone	PA	5/36	46	144	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
C-47	ATP	1/43	46	192	12	1	-	1	0	1	0	0	0	0	5	8	0	A	1	L	-
105mm Feldkanone	ART	1/40	41	252	0	1	0	8	2	4	15	6	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
105mm Haubitze	ART	9/43	46	252	0	1	0	8	0	4	16	6	0	0	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Feldkanone	ART	6/40	41	156	0	1	0	9	1	3	9	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
P.24	JÄG	1/38	41	386	12	2	-	6	3	1	1	3	6	1	7	8	0	A	1	L	-
Kavallerie	INF	11/38	41	96	5	3	0	7	1	1	4	1	0	1	2	5	0	S	6	F	See-
Pionier	INF	11/38	46	144	3	2	0	5	1	1	4	2	0	1	4	7	0	S	8	F	LB
Fallschirmjäger	INF	1/43	46	204	3	2	0	7	0	1	8	5	1	0	9	8	0	S	8	F	L
Wehrmacht	INF	1/38	46	108	3	2	0	5	0	1	5	1	0	1	3	7	0	S	8	F	LB
Wehrmacht	INF	12/39	46	132	3	2	0	6	1	1	6	2	0	0	6	7	0	S	8	F	LB
M8	SFZ	1/44	46	192	8	4	81	9	7	1	3	9	2	1	7	6	1	H	6	A	See-
P.23B	TB	1/38	41	372	11	2	-	5	1	1	6	6	3	3	9	6	0	A	1	L	-
7TP	PZ	3/35	41	168	4	2	41	8	6	1	5	7	0	1	6	6	1	H	4	K	See-
M4A1	PZ	8/44	46	264	5	2	45	12	9	1	13	12	2	1	12	9	3	H	3	K	See-
M5A1	PZ	1/44	46	216	7	3	41	14	7	1	5	9	1	1	10	8	3	H	5	K	See-
R35	PZ	5/39	41	144	4	3	41	10	3	1	3	4	0	1	8	7	1	H	5	K	See-
TKS	PZ	3/36	41	96	5	2	41	10	3	1	3	1	0	1	4	4	1	H	5	K	See-
Lkw	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

REPUBLICAN

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
47mm Panzerabwehrkanone	PA	6/36	46	156	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
C-47	ATP	9/39	46	192	12	1	-	1	0	1	0	0	0	0	5	8	0	A	1	L	-
155mm Feldkanone	ART	1/37	46	288	0	1	0	7	1	4	15	9	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Feldkanone	ART	1/37	46	168	0	1	0	9	1	3	9	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Rata	JÄG	1/37	46	348	12	2	-	6	3	1	1	1	8	1	7	7	0	A	1	L	-
Brigade	INF	1/35	40	132	3	2	0	8	1	1	6	2	0	1	5	6	0	S	8	F	LB
Miliz	INF	1/35	40	60	2	2	0	6	0	1	2	1	0	1	3	3	0	S	6	F	See-
Wehrmacht	INF	1/35	40	72	3	2	0	6	0	1	2	1	0	1	4	4	0	S	8	F	LB
BA-6	SFZ	1/36	46	180	7	4	55	7	5	1	1	7	0	1	8	7	1	H	6	A	See-
BT-5	PZ	4/34	46	204	8	2	55	11	6	1	5	7	0	1	9	8	1	H	4	K	See-
T-26	PZ	4/33	46	180	5	2	45	14	5	1	4	7	0	1	10	6	3	H	3	K	See-
Lkw	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

RUMANIA

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
37mm FlaK	VL	9/40	46	144	0	2	0	20	4	2	4	7	9	1	2	6	0	S	8	G	See-
47mm	PA	8/36	46	156	0	2	0	9	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
7.5cm PaK	PA	4/42	46	228	0	2	0	8	10	2	11	15	0	1	8	8	0	S	8	G	See-
Maresal	PA	8/44	46	240	5	2	40	8	10	2	11	15	0	1	10	9	1	H	5	K	See-
StuG IIIG	PA	12/42	46	276	5	2	40	8	10	2	11	15	1	1	11	9	1	H	5	K	See-
Ju-52	ATP	11/41	46	144	10	1	-	4	0	1	0	0	0	0	5	4	0	A	1	L	-
100mm	ART	6/40	46	216	0	1	0	8	1	3	12	6	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm	ART	6/40	46	156	0	1	0	9	1	3	9	4	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
Fortification	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Strongpoint	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Me-109e	JÄG	1/44	46	480	13	2	-	7	5	1	1	1	14	1	8	10	0	A	1	L	-
IAR 80	JÄG	2/41	46	312	11	2	-	6	1	1	2	3	6	0	7	6	0	A	1	L	-
P.24	JÄG	2/40	46	288	12	2	-	6	3	1	2	1	5	1	7	5	0	A	1	L	-
Cavalry	INF	6/40	46	132	5	3	0	6	1	1	4	1	0	1	5	6	0	S	6	F	See-
Regular	INF	1/38	46	120	3	2	0	6	1	1	5	1	0	1	6	7	0	S	8	F	LB
IAR 81	TB	11/41	46	348	11	2	-	6	1	1	8	5	3	3	8	4	0	A	1	L	-
Pz IIIJ	PZ	5/42	46	276	5	2	41	11	9	1	8	11	0	1	10	9	2	H	4	K	See-
Pz IVG	PZ	2/43	46	348	5	2	46	11	8	2	12	14	0	1	10	8	2	H	4	K	See-
R2	PZ	7/37	46	168	5	2	50	9	4	1	5	6	0	1	8	8	2	H	5	K	See-
R35	PZ	5/39	42	156	4	3	41	11	3	1	3	5	0	1	8	7	1	H	5	K	See-
Truck	TR	9/36	46	48	8	1	55	4	1	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-
Wagon	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

UNITED KINGDOM

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
20mm Flugabwehrkanone	VL	9/36	46	120	0	2	0	12	6	2	1	3	7	1	2	6	0	S	9	G	See-
40mm Flugabwehrkanone selbst.	VL	11/39	46	192	0	2	0	10	4	2	9	12	10	1	2	6	0	S	8	G	See-
40mm Flugabwehrkanone Bofors	VL	4/43	46	252	8	2	60	8	4	2	9	10	10	1	2	6	0	S	4	R	See-
17 Pdr Panzerabwehrkanone	PA	7/43	46	240	0	2	0	7	11	2	6	21	0	1	8	8	0	S	8	G	See-
2 Pdr Panzerabwehrkanone	PA	8/36	46	132	0	2	0	10	7	1	1	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
6 Pdr Panzerabwehrkanone	PA	5/42	46	168	0	2	0	9	8	1	3	12	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
M10 Achilles	PA	7/44	46	324	6	2	51	7	11	2	7	21	1	1	10	6	0	H	4	K	See-
M10 Wolverine	PA	9/43	46	276	6	2	48	8	10	2	7	15	1	1	10	6	0	H	4	K	See-
C-47	ATP	1/41	46	192	12	1	-	1	0	1	0	0	0	0	5	8	0	A	1	L	-
25 Pdr Geschütz	ART	4/40	46	204	0	1	0	9	1	3	13	5	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
3-Zoll-Feldkanone	ART	1/38	46	180	0	1	0	9	0	3	12	4	0	0	2	6	0	S	2	G	See-
5,5-Zoll-Feldkanone	ART	5/42	46	276	0	1	0	7	1	4	17	8	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
7,2-Zoll-Haubitze	ART	6/43	46	324	0	1	0	6	1	4	19	11	0	6	2	6	0	S	2	G	See-
Bishop	ART	8/42	46	300	3	1	40	5	7	3	13	5	1	1	9	8	1	H	3	K	See-
Sexton	ART	6/44	46	336	4	1	40	4	7	4	16	5	1	1	9	8	1	H	4	K	See-
HMS King George V	GKS	11/40	46	492	4	1	-	20	13	6	12	8	10	20	12	10	0	N	1	S	-
HMS Renown	GKS	9/16	46	420	4	1	-	20	11	6	9	5	8	16	10	9	0	N	1	S	-
HMS Country	GKS	1/39	46	348	5	1	-	20	10	5	7	4	6	12	9	8	0	N	1	S	-
HMS Leander	GKS	3/33	46	276	4	1	-	20	9	4	6	3	4	8	7	6	0	N	1	S	-
HMS Illustrious	FZT	5/40	46	576	4	1	-	20	10	1	1	1	6	2	5	6	0	N	1	S	-
HMD Tribal	ZZ	6/38	46	192	5	2	-	20	13	3	6	3	3	16	3	4	3	N	1	S	-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
Hurricane	JÄG	1/37	46	420	13	2	-	6	4	1	2	1	10	1	8	10	0	A	1	L	-
Spitfire I	JÄG	6/38	46	456	13	2	-	6	5	1	2	1	12	1	8	10	0	A	1	L	-
Spitfire IX	JÄG	7/42	46	588	14	2	-	4	6	1	2	2	16	1	9	14	0	A	1	L	-
Spitfire V	JÄG	6/41	46	516	13	2	-	3	5	1	2	2	14	1	8	12	0	A	1	L	-

UNITED KINGDOM (Forts)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
Spitfire XII	JÄG	1/43	46	648	14	2	-	4	6	1	2	2	18	1	9	16	0	A	1	L	-
Spitfire XIV	JÄG	11/44	46	720	15	2	-	4	7	1	3	2	21	1	9	18	0	A	1	L	-
Australier	INF	12/39	46	132	3	2	0	6	1	1	6	2	0	0	6	7	0	S	8	F	LB
Kanadier	INF	12/39	46	132	3	2	0	6	1	1	6	2	0	0	6	7	0	S	8	F	LB
Pionier	INF	12/39	46	240	3	2	0	6	2	1	8	6	2	0	9	10	0	S	8	F	LB
Kommando	INF	6/43	46	228	3	3	0	5	2	1	8	5	1	1	9	10	0	S	8	F	L
Brücken Pionier	INF	1/38	46	168	3	2	0	6	2	1	6	4	2	0	7	8	0	S	8	F	LB
Ghurka	INF	12/39	46	192	3	3	0	6	2	1	8	2	0	0	8	7	0	S	10	F	LB
Bürgerwehr	INF	12/39	46	96	2	2	0	6	0	1	4	2	0	0	4	6	0	S	6	F	See-
Inder	INF	12/39	46	132	3	2	0	6	1	1	6	2	0	0	6	7	0	S	8	F	LB
Neu Seeland	INF	12/39	46	132	3	2	0	6	1	1	6	2	0	0	6	7	0	S	8	F	LB
Fallschirmjäger	INF	12/39	46	204	3	2	0	7	0	1	8	6	1	0	9	8	0	S	8	F	L
Wehrmacht	INF	1/38	46	132	3	2	0	6	1	1	6	2	0	0	6	7	0	S	8	F	LB
Königliche Marine	INF	12/39	46	168	3	2	0	6	1	1	6	2	1	0	7	8	0	S	8	F	LB
Seetransport	ST	1/40	46	168	5	1	-	0	1	1	0	0	0	0	4	8	0	N	2	S	-
AEC I	SFZ	10/42	46	240	7	4	65	8	7	1	2	8	0	1	10	7	2	H	6	A	See-
AEC II	SFZ	6/43	46	276	7	4	65	7	8	1	2	13	0	1	10	7	2	H	6	A	See-
AEC III	SFZ	5/44	46	288	7	4	65	6	9	1	11	12	0	1	10	7	2	H	6	A	See-
Daimler	SFZ	7/42	46	204	8	4	65	8	7	1	5	9	1	1	6	7	1	H	6	A	See-
Daimler SC	SFZ	5/40	46	144	7	4	65	10	3	1	2	1	0	1	8	4	2	H	6	A	See-
Humber II	SFZ	11/41	46	156	8	4	65	10	3	1	3	1	0	1	6	7	2	H	6	A	See-
Humber IV	SFZ	8/43	46	156	8	4	65	10	3	1	2	5	0	1	6	7	2	H	6	A	See-
Staghound I	SFZ	1/44	46	228	8	4	65	10	3	1	5	8	1	1	10	7	2	H	6	A	See-
Beaufighter Mk VI TB	TB	8/41	46	492	14	2	-	5	3	1	8	8	5	9	11	10	0	A	1	L	-
Hurricane II	TB	3/42	46	386	12	2	-	4	4	1	5	6	5	3	9	8	0	A	1	L	-
Hurricane IV	TB	10/43	46	468	13	2	-	4	4	1	7	9	5	5	9	10	0	A	1	L	-
Mosquito VI	TB	3/41	46	564	14	2	-	5	5	1	8	7	5	8	13	14	0	A	1	L	-

UNITED KINGDOM (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
Tempest	TB	4/44	46	624	15	2	-	4	6	1	6	8	14	2	10	14	0	A	1	L	-
Typhoon	TB	11/42	46	516	14	2	-	4	5	1	5	6	10	2	10	12	0	A	1	L	-
A41 Centurion	PZ	5/45	46	504	5	2	47	7	11	2	13	23	0	1	15	10	2	H	4	K	See-
A30 Challenger	PZ	6/44	46	348	5	2	47	7	11	2	11	21	0	1	10	8	2	H	3	K	See-
A22 Churchill III	PZ	8/42	46	264	4	2	40	11	8	1	5	10	0	1	12	9	4	H	3	K	See-
A22 Churchill IV	PZ	10/42	46	324	3	2	40	10	8	1	7	12	0	1	14	11	4	H	3	K	See-
A34 Comet	PZ	10/44	46	348	6	2	45	9	10	2	12	16	0	1	12	11	2	H	4	K	See-
A27M Cromwell IV	PZ	6/44	46	288	6	2	53	8	9	1	12	12	0	1	11	7	2	H	4	K	See-
A27M Cromwell VII	PZ	6/44	46	324	6	2	53	9	9	1	12	12	0	1	13	8	2	H	4	K	See-
A13 Mk II Cruiser	PZ	11/39	46	156	6	2	43	12	7	1	3	8	0	1	6	7	2	H	4	K	See-
A15 Crusader I	PZ	6/41	46	180	5	2	41	14	7	1	3	8	0	1	9	7	2	H	5	K	See-
A15 Crusader II	PZ	11/41	46	192	5	2	41	14	7	1	3	8	0	1	10	8	2	H	5	K	See-
A15 Crusader III	PZ	6/42	46	240	5	2	41	8	8	1	1	13	0	1	10	8	2	H	5	K	See-
M4 Sherman Firefly	PZ	6/44	46	384	5	2	45	8	11	2	11	21	0	1	12	9	2	H	3	K	See-
M3 Grant	PZ	5/42	46	240	5	2	45	14	7	1	10	9	0	1	11	8	3	H	3	K	See-
A12 Matilda II	PZ	2/40	46	264	3	2	51	12	7	1	2	8	0	1	14	9	2	H	4	K	See-
Vickers MK VI	PZ	7/37	46	96	6	3	50	10	3	1	3	2	0	0	4	4	1	H	5	K	See-
M4 Sherman III	PZ	10/42	46	288	5	2	45	11	9	1	12	12	1	1	12	9	3	H	3	K	See-
M3 Stuart I/Honey	PZ	11/42	46	204	6	3	35	12	7	1	3	9	1	1	9	8	2	H	4	K	See-
M3A1 Stuart III/Honey	PZ	12/42	46	252	7	3	41	14	7	1	5	9	1	1	14	9	2	H	5	K	See-
A10VA Valentine V	PZ	11/42	46	264	3	2	51	10	7	1	3	8	0	1	14	9	2	H	5	K	See-
A10VA Valentine XI	PZ	10/44	46	360	4	2	51	10	9	1	12	13	0	1	14	9	2	H	5	K	See-
Vickers Mk VIB	PZ	2/37	46	108	4	2	51	10	4	1	2	1	0	1	6	5	2	H	5	K	See-
Lkw	TR	1/39	46	144	8	1	60	4	0	1	2	1	0	0	7	0	0	H	3	HK	See-
Lkw	TR	1/36	46	48	8	1	69	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	H	1	R	See-
Lkw	TR	1/36	46	48	8	1	69	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	H	1	R	See-

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
3-Zoll-Flugabwehrkanone	VL	2/39	46	240	0	3	0	8	6	2	8	14	9	1	2	6	0	S	7	G	See-
90mm Flugabwehrkanone M2	VL	6/44	46	300	0	3	0	8	6	3	13	18	10	1	2	6	0	S	6	G	See-
M15A1	VL	11/42	46	204	7	2	57	6	6	2	3	7	11	1	4	9	0	H	4	HK	See-
M16 Maschinengewehr	VL	3/44	46	228	7	2	57	6	4	1	7	1	12	0	4	9	0	H	4	HK	See-
37mm Panzerabwehrkanone	PA	7/38	46	144	0	2	0	10	7	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
57mm Panzerabwehrkanone	PA	10/42	46	168	0	2	0	9	8	1	3	12	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
76mm Panzerabwehrkanone	PA	4/44	46	192	0	2	0	7	10	2	11	15	0	1	8	8	0	S	8	G	See-
M10	PA	3/43	46	264	6	2	57	7	10	2	11	15	1	1	10	6	0	H	4	K	See-
M18	PA	8/44	46	264	8	2	42	6	10	2	11	15	1	1	7	6	0	H	5	K	See-
M3	PA	7/38	46	168	7	2	57	7	6	1	5	9	1	1	6	6	0	H	5	HK	See-
M36	PA	8/44	46	324	6	2	41	7	11	2	13	19	1	2	10	6	0	H	4	K	See-
C-47	ATP	1/41	46	192	12	1	-	1	0	1	0	0	0	0	5	8	0	A	1	L	-
105mm Haubitze	ART	8/42	46	240	0	1	0	8	0	4	16	6	0	0	2	6	0	S	2	G	See-
155mm Haubitze	ART	1/38	46	324	0	1	0	7	0	4	20	11	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
75mm Haubitze	ART	1/38	46	180	0	1	0	9	0	3	12	4	0	0	2	6	0	S	2	G	See-
8-Zoll-Haubitze	ART	1/44	46	372	0	1	0	6	0	5	21	13	0	6	2	6	0	S	2	G	See-
M12	ART	6/44	46	384	5	1	48	4	5	4	19	11	0	1	7	6	0	H	3	K	See-
M7	ART	11/42	46	312	5	1	52	7	4	4	15	6	2	0	7	6	0	H	3	K	See-
M8	ART	9/43	46	228	7	1	46	7	3	3	11	4	2	0	7	6	1	H	4	K	See-
T19	ART	4/45	46	432	4	1	4	6	0	4	21	13	0	6	2	6	0	H	3	K	See-
USS Iowa	GKS	2/43	46	516	4	1	-	20	13	6	13	9	11	21	12	11	0	N	1	S	-
USS Baltimore	GKS	4/43	46	384	5	1	-	20	12	5	8	5	9	14	7	10	0	N	1	S	-
USS Brooklyn	GKS	7/38	46	276	5	1	-	20	12	4	5	2	6	9	5	7	0	N	1	S	-
USS Essex	FZT	12/42	46	660	5	1	-	20	12	1	1	1	7	8	6	7	0	N	1	S	-
USS Yorktown	FZT	1/38	46	588	5	1	-	20	12	1	1	1	6	6	5	6	0	N	1	S	-
USS Fletcher	ZZ	1/43	46	180	5	1	-	20	13	3	3	2	3	13	4	5	3	N	1	S	-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-

VEREINIGTE STAATEN (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
P-38E Lightning	JÄG	1/42	46	564	12	2	-	7	4	1	4	2	14	3	10	14	0	A	1	L	-
P-38F Lightning	JÄG	6/42	46	576	14	2	-	7	4	1	3	2	15	3	10	14	0	A	1	L	-
P-38J Lightning	JÄG	1/43	46	600	14	2	-	7	5	1	3	2	16	3	10	14	0	A	1	L	-
P-38L Lightning	JÄG	10/43	46	636	14	2	-	7	5	1	4	2	18	3	10	14	0	A	1	L	-
P-40F	JÄG	12/41	46	456	13	2	-	7	5	1	2	2	11	0	8	11	0	A	1	L	-
P-47C Thunderbolt	JÄG	1/43	46	588	14	2	-	4	5	1	3	2	15	2	11	14	0	A	1	L	-
P-47D Thunderbolt	JÄG	9/43	46	624	14	2	-	4	5	1	3	2	16	2	11	15	0	A	1	L	-
P-47N Thunderbolt	JÄG	5/45	46	684	14	2	-	5	5	1	4	3	19	3	11	16	0	A	1	L	-
P-51B Mustang	JÄG	6/43	46	636	14	2	-	9	6	1	1	1	18	0	10	15	0	A	1	L	-
P-51D Mustang	JÄG	1/44	46	684	14	2	-	11	6	1	2	2	19	0	10	17	0	A	1	L	-
P-51H Mustang	JÄG	1/45	46	744	15	2	-	11	6	1	2	2	22	0	10	18	0	A	1	L	-
P-80	JÄG	6/45	46	670	14	2	-	13	7	1	2	1	24	0	11	19	0	A	1	L	-
Pionier	INF	12/41	46	228	3	2	0	6	1	1	7	6	0	1	8	9	0	S	8	F	LB
Brücken Pionier	INF	1/38	46	168	3	2	0	6	1	1	6	4	0	1	6	9	0	S	8	F	LB
Marine	INF	12/41	46	180	3	2	0	6	1	1	6	4	0	1	7	9	0	S	8	F	LB
National Garde	INF	1/38	46	108	2	2	0	6	0	1	4	2	0	1	5	7	0	S	6	F	See-
Fallschirmjäger	INF	12/41	46	192	3	2	0	6	1	1	7	3	0	1	8	9	0	S	8	F	L
Ranger	INF	12/41	46	216	3	3	0	6	1	1	8	6	0	1	8	9	0	S	8	F	L
Wehrmacht	INF	1/38	46	144	3	2	0	6	1	1	6	4	0	1	6	9	0	S	8	F	LB
Seetransport	ST	1/40	46	168	5	1	-	0	1	1	0	0	0	0	4	8	0	N	2	S	-
M20	SFZ	1/42	46	156	6	4	81	9	7	1	3	3	2	1	7	6	1	H	6	A	See-
M24	SFZ	12/44	46	300	7	4	41	7	9	1	11	12	2	1	10	8	3	H	6	A	See-
M8	SFZ	1/42	46	192	8	4	81	9	7	1	3	9	2	1	7	6	1	H	6	A	See-
Spähwagen	SFZ	1/40	46	108	8	4	80	6	3	1	2	1	1	0	5	5	0	H	4	A	See-
A-20	TB	6/41	46	648	14	2	-	5	3	1	10	14	12	5	12	10	0	A	1	L	-
A-26B	TB	1/44	46	768	14	2	-	9	5	1	14	15	12	5	14	14	0	A	1	L	-

VEREINIGTE STAATEN (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
B-25D Mitchell	TB	2/42	46	528	12	2	-	10	3	1	7	7	8	10	13	10	0	A	1	L	-
B-25H Mitchell	TB	2/44	46	708	12	2	-	10	3	1	17	14	8	10	13	10	0	A	1	L	-
B-25J Mitchell	TB	4/44	46	612	12	2	-	10	3	1	11	7	10	10	14	12	0	A	1	L	-
B-26B Marauder	TB	5/42	46	612	12	2	-	5	4	1	14	10	10	5	12	9	0	A	1	L	-
B-26C Marauder	TB	1/43	46	636	12	2	-	5	4	1	14	10	11	5	12	10	0	A	1	L	-
B-26G Marauder	TB	1/44	46	756	12	2	-	5	4	1	16	14	12	5	13	13	0	A	1	L	-
M26 Pershing	PZ	3/45	46	492	5	2	41	10	11	2	15	19	2	1	19	11	3	H	4	K	See-
M29 Super Pershing	PZ	6/45	46	564	4	2	41	10	11	2	16	22	1	1	21	12	3	H	3	K	See-
M2A4	PZ	4/40	46	216	7	3	35	12	7	1	5	9	1	1	9	8	2	H	4	K	See-
M3A1 Stuart	PZ	9/42	46	204	7	3	35	14	7	1	5	9	1	1	9	8	2	H	5	K	See-
M4A1 Sherman	PZ	12/42	46	276	5	2	45	12	9	1	12	12	2	1	12	9	3	H	3	K	See-
M4A1/76 Sherman	PZ	7/44	46	324	5	2	41	11	10	2	13	15	2	1	12	9	3	H	3	K	See-
M4A3 Sherman	PZ	7/43	46	276	6	2	46	13	9	1	13	12	2	1	11	9	3	H	3	K	See-
M4A3/105 Sherman	PZ	7/44	46	348	5	2	46	12	7	2	15	9	2	2	12	9	4	H	3	K	See-
M4A3E2 Jumbo	PZ	9/44	46	396	5	2	41	14	9	1	13	12	2	1	18	10	3	H	3	K	See-
M4A3E8/76 Easy Eight	PZ	9/44	46	336	6	2	41	14	10	2	13	15	2	1	15	9	3	H	3	K	See-
M5A1 Stuart	PZ	12/42	46	228	7	3	41	14	7	1	5	9	1	1	10	8	3	H	5	K	See-
M3A1	TR	12/41	46	144	8	1	45	10	2	1	2	1	6	1	7	1	1	H	3	K	See-
Lkw	TR	1/39	46	48	8	1	75	4	0	1	0	0	0	0	1	0	0	H	1	R	See-

UdSSR

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
25mm Flugabwehrkanone selbst.	VL	11/40	46	156	7	2	60	6	5	2	2	5	7	1	2	6	0	S	4	R	See-
37mm Flugabwehrkanone	VL	9/39	46	120	0	2	0	12	4	2	4	7	7	1	2	6	0	S	8	G	See-
76,2mm Flugabwehrkanone	VL	8/38	46	216	0	3	0	7	6	2	8	14	9	1	2	6	0	S	7	G	See-
45mm Panzerabwehrkanone	PA	8/33	46	132	0	2	0	10	6	1	4	8	0	1	8	8	0	S	9	G	See-
76,2mm Panzerabwehrkanone	PA	9/38	46	204	0	2	0	7	9	1	11	14	0	1	8	8	0	S	8	G	See-
ISU-122	PA	3/44	46	420	4	2	47	5	10	2	15	21	0	1	17	14	0	H	3	K	See-
ISU-152	PA	3/44	46	432	4	2	47	3	8	2	17	19	0	1	17	14	0	H	3	K	See-
SU-100	PA	11/44	46	384	6	2	57	5	11	2	1	21	0	1	14	10	0	H	4	K	See-
SU-122	PA	2/43	46	300	6	1	54	4	4	2	17	9	0	1	14	10	0	H	4	K	See-
SU-152	PA	8/43	46	420	4	2	57	3	8	2	18	19	0	1	14	13	0	H	3	K	See-
SU-76	PA	4/43	46	252	4	2	58	6	8	1	11	11	0	1	10	6	0	H	5	K	See-
SU-85	PA	9/43	46	336	6	2	55	6	9	2	12	15	0	1	14	10	0	H	4	K	See-
C-47	ATP	9/39	46	192	12	1	-	1	0	1	0	0	0	0	5	8	0	A	1	L	-
122mm Feldkanone	ART	9/39	46	264	0	1	0	8	0	4	17	8	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
152mm Feldkanone	ART	9/39	46	312	0	1	0	6	0	4	19	11	0	1	2	6	0	S	2	G	See-
76mm Feldkanone	ART	1/38	46	180	0	1	0	9	0	3	12	4	0	0	2	6	0	S	2	G	See-
Katjuscha BM13	ART	1/42	46	132	5	1	60	4	0	3	5	5	0	0	2	0	0	S	2	R	See-
Katjuscha BM31	ART	3/43	46	204	5	1	60	4	0	4	8	7	0	0	2	0	0	S	2	R	See-
Sovetskiy Soyuz	GKS	10/42	46	528	4	1	-	20	11	6	9	5	7	14	12	8	0	N	1	S	-
Kirov	GKS	9/38	46	336	4	1	-	20	10	5	6	4	8	12	7	6	0	N	1	S	-
Leningrad	GKS	1/38	46	240	4	1	-	20	9	4	4	3	4	8	5	4	0	N	1	S	-
Storozhevoi	ZZ	1/42	46	180	5	2	-	20	11	3	5	3	4	15	3	3	3	N	1	S	-
Befestigung	BFG	1/38	46	204	0	2	0	10	5	1	8	4	2	4	10	8	3	H	8	G	-
Stützpunkt	BFG	1/38	46	180	0	2	0	10	5	1	4	2	2	2	10	8	3	H	8	G	-
I-16	JÄG	1/38	46	348	12	2	-	6	3	1	1	2	8	1	7	7	0	A	1	L	-
La-5	JÄG	3/42	46	456	14	2	-	12	5	1	2	2	10	1	8	12	0	A	1	L	-
La-7	JÄG	7/44	46	588	14	2	-	6	6	1	2	2	16	1	9	14	0	A	1	L	-

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
La-9	JÄG	5/45	46	684	14	2	-	6	7	1	3	5	20	1	9	16	0	A	1	L	-
LaGG-3	JÄG	4/41	46	384	13	2	-	7	4	1	2	1	10	1	7	8	0	A	1	L	-
MiG-1	JÄG	11/40	46	420	14	2	-	8	4	1	1	1	10	1	8	10	0	A	1	L	-
MiG-3	JÄG	10/41	46	456	14	2	-	8	4	1	1	1	10	1	8	12	0	A	1	L	-
YaK-1	JÄG	1/42	46	456	13	2	-	7	4	1	1	1	10	1	8	12	0	A	1	L	-
YaK-7	JÄG	6/42	46	480	13	2	-	8	5	1	1	1	11	1	8	13	0	A	1	L	-
YaK-9	JÄG	8/42	46	528	13	2	-	7	6	1	1	1	13	1	8	14	0	A	1	L	-
Kavallerie	INF	1/38	46	132	5	3	0	6	1	1	5	2	0	1	6	6	0	S	6	F	See-
Pionier	INF	9/39	46	216	3	2	0	6	1	1	7	6	1	0	7	8	0	S	8	F	LB
Wehrpflichtiger	INF	1/38	46	96	2	2	0	5	0	1	5	1	0	1	6	6	0	S	6	F	LB
Brücken Pioniere	INF	1/38	46	168	3	2	0	6	1	1	5	5	1	1	7	7	0	S	8	F	LB
Wachen Kavallerie	INF	9/42	46	180	5	3	0	6	1	1	7	5	0	0	6	7	0	S	8	F	See-
Wachen	INF	9/42	46	180	3	2	0	7	1	1	8	6	0	0	7	7	0	S	8	F	LB
Marine Brigade	INF	9/39	46	108	3	2	0	5	1	1	4	1	0	0	5	5	0	S	8	F	LB
Fallschirmjäger	INF	9/39	46	168	3	2	0	7	1	1	7	2	1	1	6	8	0	S	8	F	L
Wehrmacht	INF	1/38	46	120	3	2	0	6	1	1	5	2	0	1	7	7	0	S	8	F	LB
Seetransport	ST	1/40	46	168	5	1	-	0	1	1	0	0	0	0	4	8	0	N	2	S	-
BA-10	SFZ	1/32	46	156	7	4	55	7	5	1	1	7	1	1	6	6	1	H	6	A	See-
BA-64	SFZ	1/43	46	144	8	4	85	10	2	1	2	1	1	1	7	6	1	H	6	A	See-
Il-10	TB	1/45	46	688	12	2	-	5	5	1	8	10	13	2	16	15	0	A	1	L	-
Il-2	TB	7/41	46	528	12	2	-	4	3	1	6	8	6	2	14	10	0	A	1	L	-
Il-2M3	TB	3/42	46	600	12	2	-	5	4	1	9	10	6	2	15	12	0	A	1	L	-
P-39D	TB	6/41	46	516	12	2	-	7	4	1	6	8	11	1	12	7	0	A	1	L	-
BT-5	PZ	4/34	46	132	8	2	55	11	6	1	4	6	0	1	6	6	1	H	4	K	See-
BT-7	PZ	6/35	46	156	8	2	75	10	6	1	5	6	0	1	9	8	1	H	4	K	See-
IS-2	PZ	4/44	46	492	5	2	49	4	10	2	16	21	0	3	18	14	2	H	4	K	See-
IS-3	PZ	4/45	46	564	5	2	49	4	10	2	17	21	1	3	20	14	2	H	4	K	See-

UDSSR (Forts.)

AUSRÜSTUNGSTYP	KLASSE	PRODUKTIONSBEGINN	EINSTELLUNG DER PRODUKTION	KOSTEN	BEWEGUNG	SICHTEN	MAXIMALER TREIBSTOFFVERBRAUCH	MAXIMALER MUNITIONSVERBRAUCH	INITIATIVE	REICHWEITE	ANGRIFF AUF WEICHE ZIELE	ANGRIFF AUF HARTE ZIELE	ANGRIFF AUF LUFTZIELE	ANGRIFF AUF SEEZIELE	VERTEIDIGUNG (BODENANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (LUFTANGRIFFE)	VERTEIDIGUNG (STURMANGRIFF)	ZIELTYP	ABWEHR UBER WEITERE ENTFERNUNGEN	BEWEGUNGSMODUS	ART DES TRANSPORTMITTELS
KV-1/39	PZ	9/39	46	348	5	2	38	13	7	1	12	10	0	1	14	14	2	H	3	K	See-
KV-1/41	PZ	7/41	46	348	5	2	45	13	8	1	12	11	0	1	15	13	2	H	3	K	See-
KV-1/42	PZ	6/42	46	384	4	2	45	13	8	1	12	11	0	1	17	14	2	H	3	K	See-
KV-2	PZ	10/40	46	420	3	2	33	3	5	1	19	13	0	1	14	14	2	H	2	K	See-
KV-85	PZ	10/43	46	396	5	2	50	9	9	2	14	15	0	1	14	12	2	H	3	K	See-
T-26S	PZ	1/33	46	156	4	2	45	14	6	1	4	7	0	1	8	6	3	H	3	K	See-
T-34/40	PZ	1/41	46	276	6	2	55	9	7	1	12	10	0	1	13	9	2	H	4	K	See-
T-34/41	PZ	10/41	46	288	6	2	55	9	8	1	12	11	0	1	14	9	2	H	4	K	See-
T-34/43	PZ	10/42	46	360	6	2	54	10	8	1	12	11	0	1	15	10	2	H	4	K	See-
T-34/85	PZ	4/44	46	336	6	2	55	8	9	2	14	15	0	1	15	10	2	H	4	K	See-
T-43	PZ	4/42	46	300	5	2	55	10	8	1	12	11	0	1	16	11	3	H	4	K	See-
T-60	PZ	8/41	46	192	5	3	87	25	6	1	3	3	0	1	12	8	1	H	5	K	See-
T-70	PZ	10/41	46	180	6	3	70	8	6	1	4	6	0	1	10	7	2	H	5	K	See-
Lkw	TR	9/38	46	48	8	1	60	4	0	1	0	0	0	0	2	0	0	S	1	R	See-
Wagen	TR	9/36	46	24	4	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	S	1	R	See-

NACHSPANN

Produzent	**Scott Evans**
Produktionsassistenz	**Rick Martinez**
Spieldesign	**SSI Special Projects Group**
Programmierungsleitung	**Russ Brown**
Zusätzliche Programmierung	**Paul Murray**
Tonprogrammierung	**Ralph Thomas**
Künstlerische Leitung	**Dave Jensen**
Künstlerische Gestaltung	**Grisha Grigoriev, Ron Kee, Gennady Krakovsky, David Ryan Paul, Ken J. Shibata, Stephen Tang**
Zusätzliche künstlerische Gestaltung	**Michael Rugg**
Leitung visuelle Gestaltung	**Steve Burke**
Verantwortlicher Drehbuchautor	**Michael Hawkins**
Mitarbeit am Drehbuch	**Mike Bennighof, Brian Knipple**
Spielehandbuch	**Anathea Lopez**
Herausgeber des Handbuchs	**Mark Whisler, Aaron Scheiber**
Tontechnik	**Stephen Lam, Lance Page**
Medientechnik	**Lee Crawford, Maurice Jackson**
Titelmelodie	**Kevin Manthei**
Zusätzliche „Swing" Titelmelodie	**Steven Wethy**
Dudelsackmusik aus dem schottischen Hochland	**Eric Rigler**
Stimmenleitung	**Reed Evans**
Stimmen	**John Burton, Rex Delgado, Gary Martinez, John Rainer, Mordecai O'Brien, Charles Paris**
Datenverwaltung	**Caron White**
Leitung der Produkttests	**John Cloud**
Tests	**Shiloh Anacleto, Bob Budde, George Chastain Jr., Colin Coburn, Ben Fuller, Sean Gallagher, Charles Harribey, Luke LaJoie, Tony Lima, Ernie McCay, Paul O'Brien, Steven Peterson, Nile Sabbagh, Mark Schmidt, Chris Smith**
Überwachung der Tests	**Jason Ray**
Test Leitung	**Sean Decker**
Produktionsleitung	**Dan Cermak**
Modellierung	**Dave Balderrama, Dave Conneau, Thomas Foss, Terry Matheny, James Roeder, Eric Roth, Burt Takeuchi**
Photografie der Modelle	**Gregory Steil**
Von GHQ gelieferte Modelle	**GHQ**
Grafik Design und DTP	**Louis Saekow Design: Dave Boudreau &Leedara Zola**
Mit besonderem Dank an:	**Michael Bench, Bret Berry, Richard Burnett, J.M. Byrd, Chris Carr, Glen Cureton, Jean Davison, Allan Ernat, Annette Grove, Chuck Kroegel, Whitney Laucher, Debbie Minardi, Miki Morris, Louis Peña, Frank Rios, The Rumba Bums, Laura Root, John „Crawdaddy" Ross, Greg Scott, Sandy Shepard, The Unknown Modeler, Richard Wagenet.**

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. LIMITED WARRANTY

Das gesamte Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Ohne die ausdrückliche Genehmigung von SSI darf dieses Handbuch (oder Ausschnitte daraus) weder kopiert, fotografiert, reproduziert, übersetzt noch in irgendeiner Form auf ein elektronisches Medium bzw. auf maschinell lesbare Form gebracht werden. Das zum Handbuch gehörige Programm darf nur vom rechtmäßigen Käufer und nur auf den dazu bestimmten Computer kopiert werden. Jede Person, die Teile des Buches aus welchem Grund auch immer publiziert, macht sich strafbar und wird nach Ermessen des Urhebers durch die jeweiligen Zivil- bzw. Strafgesetze verfolgt.

©1997 Strategic Simulations, Inc., a MINDSCAPE Company. Alle Rechte vorbehalten
Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber der Markennamen.

TECHNISCHER SUPPORT

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei jedem Briefwechsel Ihren Namen, Ihre Adresse sowie Ihre Telefonnummer, unter der Sie tagsüber zu erreichen sind, beilegen. Wir bemühen uns, alle Probleme schnellstmöglich zu beheben.

Adresse: Technische Unterstützung
Mindscape GmbH
Zeppelinstr. 321
45470 Mülheim a.d. Ruhr

Telefon: 0208-9924114

Fax: 0208-9924129

Geschäftsstunden: Mo, Mi und Fr von 15:00 bis 18:00 Uhr.

Der Kundendienst ist nur für technische Probleme eingerichtet. Bitte haben Sie Verständnis, daß wir Ihnen keine Hinweise und Spieltips geben können.

PANZER GENERAL IIID HOT KEYS

SPIELFUNKTIONEN

CTRL-S . . . . Spiel speichern
CTRL-L . . . . Spiel laden
CTRL-Q . . . . Spiel beenden

CTRL-A . . . . Automatisch speichern
ESC . . . . . Abbrechen, im Hauptbildschirm: Spiel Beenden

MENUFUNKTIONEN

N - ..... Nächste Einheit
X - ..... Annulieren
R - ..... Requisition
D - ..... Einheiten aufstellen
H - ..... Hauptquartier
I - ..... Einheit inspizieren
Z - ..... Einheit zeigen
A - ..... Luftmodus
S - ..... Strategische Karte
G - ..... Dossier

C - ..... Chat (dialog mit Mitspielern)
T - ..... Hilfstext ein-/ausschalten
O - ..... Einheit für diesen Zug deaktivieren
V - ..... Vorherige Einheit
SHIFT-V, ... Vollbild ein-/ausschalten
SHIFT-P, ... Playback
Leertaste -... Bildschirm zentrieren
Pfeiltasten - Karte scrollen

ZUSATZLICHE FUNKTIONEN

1 - ..... Statusbericht
2 - ..... Hot-Key Liste zeigen
3 - ..... Soundeffekte ein-/ausschalten
4 - ..... Musik ein-/ausschalten
5 - ..... Videorekorder

6 - ..... Gelände zeigen
7 - ..... Hexagonseiten ein-/ausschalten
8 - ..... Einheitsstärken ein-/ausschalten

EINHEITSFUNKTIONEN

ALT-M ..... Aufsitzen / Absitzen
ALT-E ..... an Bord gehen/von Bord gehen
ALT-S ..... Nachschub
ALT-T ..... Truppenersatz

www.panzergeneral.com

SSI

MINDSCAPE®

©1997 Strategic Simulations, Inc., eine Mindscape Company. Alle Rechte vorbehalten. Panzer General ist ein registriertes Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Living Battlefield ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen sind Eigentum ihrer entsprechenden Besitzer. Design der Verpackung: Louis Saekow Design, LLC.

MU260438

Zeppelinstrasse 321
45470 Mülheim A.D. Ruhr, Deutschland
Website: http://www.mindscapeuk.com